

Total Annihilation

- rewelacyjny RTS w pełnej wersji

3CD

Ponad 200 stron!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 01/2001 (56) Styczeń 2001

Cena 19 zł 99 gr

Tomb Raider 5

Czy to już ostatni raz?

wywiad str. 30

10/10!

Tony Hawk's Pro Skater 2
Escape From Monkey-Island
Sudden Strike

To już drugi wiek istnienia CDA :)

0801 600 200
DZWOŃ
od 8.00 do 22.00
* 24 h/7 dni w tygodniu
* 12 mln numerów w Polsce
od poniedziałku do soboty

Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

Przejmij kontrolę nad Windows

Jak działa GPS

SoundBlaster Live DD5.1



Happy New Game!!!

Trochę nam głupio. Dokładnie rok temu wszyscy, my mleścice też, podsumowaliśmy miniony wiek i minione tysiąclecie. Powstały zestawienia, przeprowadzono analizy i nawet co tyższe głowy silly się na przepowiadanie przyszłości komputerowej na bazie posiadanej wiedzy o tym, co dzieje się teraz. Oczywiście, wszyscy dokładnie wiedzieli, że wraz z rokiem 1999 nie skończy się wiek, ale zamiana w dacie tychże dziesiątek na trzy zera to była świnia okazja do robienia interesów. W tym szalenstwie była metoda: prawa rynku mają przewaga nawet nad matematyką i zdolnym rozsądkiem. I teraz co – po dwunastu miesiącach znów kończy się milenium!

Na szczęście nie poniosło nas za bardzo rok temu, możemy więc z czystym sumieniem oddać w Wasze ręce numer CD-Actionu zasługujący na miano milenijnego. Mani w nim wymieszały w dobrych proporcjach: zestawienia, plebiscyty, zapowiedzi nowości, testy aktualności, przegląd ciekawego sprzętu, propozycje prezentowe (w związku ze świętami) i, pierwszy raz w historii naszego czasopisma, 5 "celek" z powodu dużej pełnej wersji gry. Total Annihilation to zresztą gra komputerowa doskonale podsumowująca minione stulecie. Najpopularniejszym gatunkiem gier był w tych minionych latach i pozostaje nadal RTS, a ta to przedstawiciel tego trendu prezentowany zdecydowanie najwyższy możliwy poziom.

Co to wszystko może oznaczać dla Czytelników CD-Action? Po pierwsze oznacza dobrą załączkę na koniec tego roku, wieku i tysiąclecia. Tym razem Prawdziwy koniec, jak wiadomo, kiedy coś kończy, musi nieuchronnie nastąpić coś nowego. Dlugo myśleliśmy nad tym, jak uścisnąć Nowe Milenium i wynieliśmy.

Wszyscy Gracze w Polsce wiedzą, że CD-Action jako pierwszy magazyn w kraju dołączył pełne gry do każdego numeru czasopisma. Były to produkty bardzo różnie, niektóre można by określić mianem wielkich hitów (Fallout 2, SHOGO, G Police), inne nie były może najwyższego lelu, ale zawsze miały w sobie COŚ. Za naszą hojność musieliśmy płacić wysoką cenę. Nie chodzi tu oczywiście o pieniądze. Platliwi własni autorytetem, narzucając się na nieustanne ataki ze strony konkurencji i dystrybutorów gier, którzy zaznaczyli nam uścisk rynku gier w Polsce. Z czasem okazało się, że nasza polityka jest słusza i nie szkodzi nowym gromom, a nawet w pewnym sensie uderza w piętro. Seksi tycygi ludzi pierwszy raz w życiu zagrali w legalną grę komputerową i przekonali się, że jest ona lepsza od bety kupionej na stadienie. Mamy teraz sporo naśladowców. Zmieniło się tylko to, że inne czasopisma masowo rozkładają zdecydowanie gierki, podnosząc przy tym cenę o parę złotych.

Postanowiliśmy znów być pierwsi. Total Annihilation otwiera serię najlepszych możliwych do dołączenia do czasopisma gier, które przygotowaliśmy dla Was na ten nadchodzący rok. Nie będziemy jeszcze ogłaszać pełnego spisu, sami przekonacie się za miesiąc. Jeśli poczujecie się zawiadomieni, to znamy, że nie ma już gier, które mogą zadawać Graczy. Powiem tylko jedno – z miesiąca na miesiąc będzie coraz ciekawsiej. Plany CD-Action na ten Nowy Rok są bardzo proste: zamierzamy pozostać na topie.

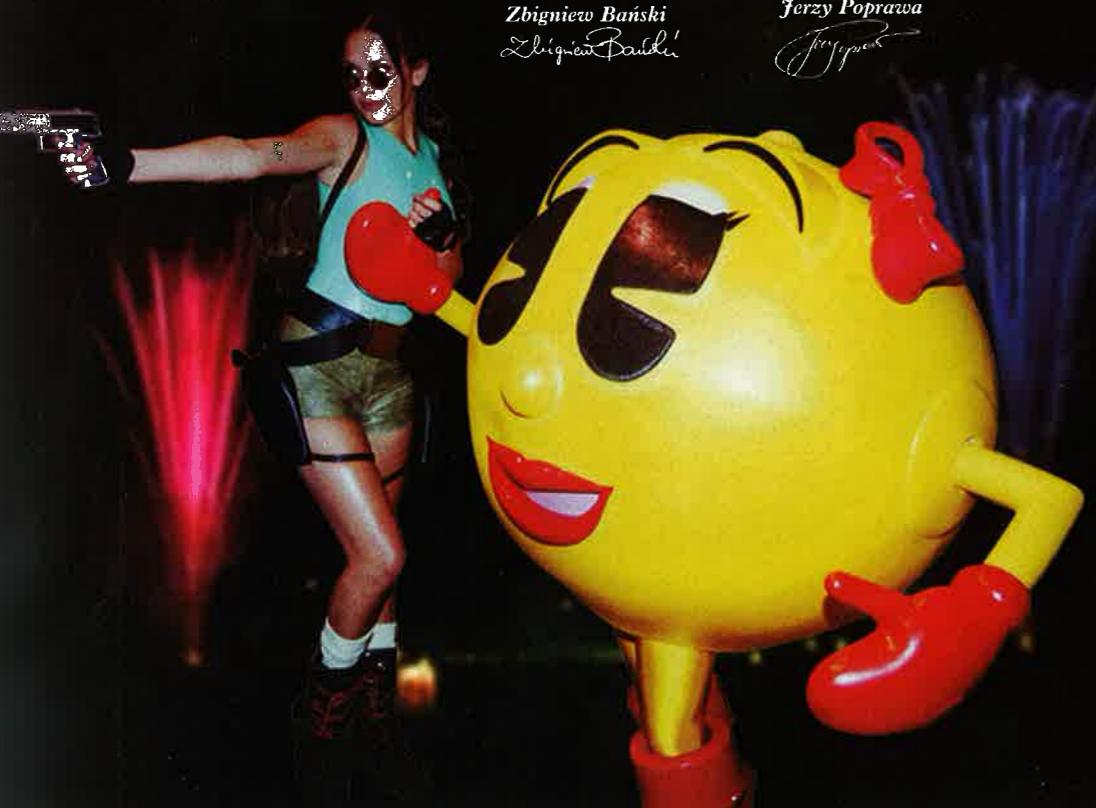
Kolejna nowość będzie akcją Action Exchange. Przygotowaliśmy się do niej od dłuższego czasu, ale operacja nareszcie rusza! 8-go stycznia zaczyna się wielkie wymianienie! Poczytajcie sobie o tym w rubryce CD-Action. Prenumeratorzy już wiedzą, w czym tycz, bo właśnie otrzymali swoje pierwsze bony Action Exchange, pozostały natrażone do dowiedzieć lub... zostać Prenumeratorami.

Na koniec sprawia raczej przykra. Będzie drożej :(. Lord Darth Vader strikes back! Wszystko zdrożeje: prenumerata i czasopismo w kioskach. Nie jesteśmy temu winni. Wszystko przez nowy podatek VAT. Od kolejnego numeru będziemy zmniejszać płatki podatek VAT od płyt i od całego magazynu. Oto i zasada do końca 7%. Będzie to właściwie podwójny podatek od płyt i pojedynczy od części papierowej. Nie mamy na to mleścice żadnego wpływu, tak jest polityka finansowa Państwa, w którym wszyscy żyemy. Zatem pocieszmy Was, że nie tylko my zdrożemy.

Odśmietny jednak zmarniwanie na jakiś czas. Teraz świętujemy. Jesteśmy w końcu pokoleniem wybranów! I os dał właśnie nam okazję, żeby oglądać ten świat z perspektywy dwóch różnych tycygów. Do zobaczenia w przyszłości pełnej niespodzianek!

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa



CD-ACTION

e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 56
Styczeń 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktor Naczelny Jerzy Poprawa

Zespoł Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Łukasz Bonczak, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błysk, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Kaczkowski, Paweł Misiakowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojciech Tarczynski,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyk, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siekierski

Pracownie językowe i korekta

Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.

53-002 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083

e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Rektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzduń

tel. (0 71) 3421841 w.104

tel. komórkowy (0) 206 206383

e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder

tel. (0 71) 3421841 w.121

tel. komórkowy (0) 603 873963

e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gronicki

tel. komórkowy (0) 502979002

e-mail: g.rafa@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak

tel/fax (022) 652637

e-mail: waldak@futurenetwork.com.pl

Biuro pracujące na komputerze DELL.

Public Relations, Prenumerata Joanna Korwin-Kijuc

tel. (0 71) 3452138 w.204

e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których lączy pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zrozumienia czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pozwala stworzyć jedną z najdynamiczniej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydrukowane już wycieki miliardów 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson

Chief Executive Graig Inglims

Finance Director Graig Inglims

Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.pl/uk

Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam

San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się telaty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zatrzyma sobie prawo do redagowania i skracania tekstu.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Nakład 200 000



Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Arcanum	20
Eurofighter Typhoon	12
Harpoon IV	22
Magic and Mayhem: The Art of Magic	18
Silent Hunter 2	28
Throne of Darkness	24
Zero-G Marines	26

Za 5 dwunasta

Colin Mc Rae 2	36
Jetfighter 4	38
King Arthur's Knights	39

RECENZJE

4x4 Evo	102
Animorphs	96
Baldur's Gate 2 PL	104
Broken Land	78
Championship Manager 00/01	90
Cultures: The Discovery Of Vinland	80
Escape from Monkey Island	62
FIFA 2001	56
Frogger 2: Swampy's Revenge	66
In Cold Blood	48
Infestation	72
Kiss Pinball	46
Longest Journey PL	79
Moon Project PL	76
Pac-man Adventures in Time	60
Panzer General III: Scorched Earth	92
Professional Bull Rider 2	88
Recon	100
Rome: the Will of Ceasar	55
Różowa Pantera	68
Sheep	94
Soldier	54
Squad Leader	70
Sudden Strike	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	30
Zeus - Pan Olimpu	58

Nie tylko gry

E-mailowa netykietka	113
Fantastyczna Gildia	112
Kurs C++	120
Kurs Pascala	124
Publikujemy własną stronę WWW	114
Wyszukiwarki	114

Multimedia

Język polski - WIEM WSZYSTKO	146
Koziolek Wynałazca	145
Magix Music & Video Maker Generation 6	140
Multimedialny kurs CorelDraw	138
Przygody Prosiączka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała	139
Seria edukacyjna	141

Poradnik

GPS	171
Kamery internetowe	148
Kurs Amapi cz. 2	150
Przejmij kontrolę	152
Pulpit przyszłości	158

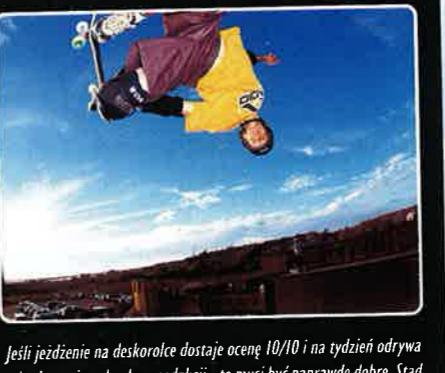
SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Str.2 CD-Projekt, Str.3 CD-Projekt, Str.11 CD-Projekt, Str.15 CD-Projekt, Str.16 Wirtualny Świat, Str.17 Wirtualny Świat, Str.19 CD-Projekt, Str.23 Timsoft, Str.25 Tomsoft, Str.29 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.35 Coda, Str.37 Top Ware, Str.45 IM Group, Str.47 IM Group, Str.65 Play It, Str.69 CD-Projekt, Str.73 LK Avalon, Str.74 Cool Games, Str.75 Cool Games, Str.83 Play it, Str.89 CD-Projekt, Str.91 Play it, Str.93 Play it, Str.97 CD-Projekt, Str.99 CD-Projekt, Str.101 Vivid, Str.107 Action, Str.110 .Net, Str.111 .Net, Str.113 Marksoft, Str.117 Play it, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str.127 CD-Projekt, Str.129 CD-Projekt, Str.135 Plus, Str.143 Edgard, Str.153 FF Computers, Str.155 FF Computers, Str.157 PC Serwis, Str.159 Lancer, Str.163 Lancer, Str.169 Creative, Str.175 Tornado, Str.181 Tornado, Str.185 Cezar, Str.189 Kawaii, Str.200 CD-Projekt, Str.201 CD-Projekt, Str.203 Exe, Str.204 CD-Projekt

Spis treści

Tony Hawk's Pro Skater 2

30



Jeśli jeżdżenie na deskorolce dostaje ocenę 10/10 i na tydzień odrywa od roboty niemal połowę redakcji - to musi być naprawdę dobre. Stąd nie sugeruję się screenami - wyglądają dużo gorzej niż na ekranach monitorów. I na screenach nie widać GRYWALNOŚCI...

</

Przypominamy, że kolor światel oznacza:

- - gra/program w pełnej wersji;
- - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

TOTAL ANNIHILATION

CaveDog/GT Interactive

Rodzaj: RTS
Wymagania minimalne: P100, Win95/98, 16 MB RAM, Direct X, CD x2
Wymagania sugerowane: P200, 32 MB, Win9x, CD x8
Ocena: 9/10
Grafika: do 1280 x 1024, 16-bitowa paleta barw
Akcelerator: niepotrzebny
Multiplayer: tak

Porady:

- Jeśli ktoś z twoich jednostek inżynieryjnych buduje jakąś strukturę, możesz to przyśpieszyć, wysyłając inne takie jednostki, by... naprawiały tę wznoszoną strukturę.
- Wyślij samolot zwiadowczy, by doprowadzić do detonacji rozmieszczonych przez wroga robotów-bomb - eksplozja nie czyni samolotom żadnej szkody.
- Co cenniejsze jednostki ostaniaj (opcja "guard") samolotami szturmowymi lub samobieżnymi wyrzutniami rakiet ziemia-powietrze.
- Twórz jednostki inżynieryjne i przypisuj je do grup oddziałów ("guard") - dzięki temu będą one samoczynnie naprawiać wszelkie uszkodzone oddziały w ich obrębie.
- Atakuj za pomocą dowodcy większe zgrupowania wroga oraz jego systemy defensywne.
- Wykorzystuj ukształtowanie terenu!
- Dowódca (mimo posiadanej opcji autoregeneracji) również można naprawiać!



Uwaga. Po włożeniu płytki do napędu CD powinna wyświetlić się na ekranie animacja. W szczególnych wypadkach MOŻE (ale nie musi) pojawić się informacja o błędzie. W takim wypadku proszę naciąć klawisz ENTER lub ESC - pojawi się właściwe okno wyboru programów. Zgłoszenie ww. problemu NIE BĘDZIE PODSTAWĄ DO REKLAMACJI. Przepraszamy.

Kolekcja CDA nr 31

Fabuła opowiada o walce pomiędzy dwiema frakcjami galaktycznej cywilizacji. (...) Z jednej strony walczą obdarzone świadomością maszyn, z drugiej - skłonowani wojownicy i ich potężne maszyny bojowe. Miejscem walk są powierzchnie rozmaitych planet - skalistych lub pokrytych dżunglami; są i takie, gdzie akcja rozgrywa się w wyludnionych (wskutek wcześniejszych starć) miastach lub na wodach mórz i oceanów, w górach, na śniegu itp. (...) Ukształtowanie terenu wywiera zaś wielki wpływ na przebieg akcji. (...) Ponadto w czasie gry spodziewacie się dodatkowych (naturalnie niemitych) niespodzianek - np. deszczu meteorów, który potrafi pięknie zdewastować bazę czy zgromadzenie naszych sił. Muzyka jest znakomita; ponad 15 utworów odtwarzanych z CD (z możliwością wyboru), zaaranżowanych jak muzyka symfoniczna, na długo pozostaje w pamięci. W czasie gry macie dostęp do 50 misji (po 25 na głowę). Misje można rozgrywać jako kampanie oraz w trybie "skirmish". Pięknie rozwiązuje też tryb gry multiplayer. (...) Jest on po prostu genialny - Total Annihilation to gra wręcz stworzona do takich misji i jej grywalność (składając i tak już ogromna) rośnie przy nim jeszcze bardziej, osiągając jakieś wręcz monstrualne wartości (jak dla mnie - to za grywalność daje jej bez najmniejszego nawet wahania 10/10!).

W TA występuje około 150 rodzajów uzbrojenia i struktur! Są tam m.in. rozmaite jednostki inżynieryjne, mogące - oprócz budowania i naprawiania struktur - odzyskiwać metal z wraków (!!!).

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

Każdej z jednostek (i grup) możemy przypisać odpowiedni sposób reakcji na kontakt z wrogiem (np. by odpowidała ogniem dopiero wypadku jej zaatakowania), zlecić zadanie (patrol, straż, atak itp.) oraz zdefiniować

Naciśnij Enter podczas gry, wpisz kod, Enter. Większość z nich działa jednak tylko w multiplayer lub skirmish mode.

+ ATM	- po 1000 metalu and energii
+ DOUBLESHOT	- każda broń zadaje 2x więcej strat wrogowi
+ ILOSE	- przegrywasz misję
+ IWIN	- wygrywasz misję
+ KILL	- aiiiiiiii....
+ NOSHAKE	- ekran nie trzęsie się przy wybuchach
+ NOWISEE	- widzisz całą mapę
+ RADAR	- dużo lepszy radar
+ SING	- roboty śpiewają! :)
+ SOUND3D	- włącza dźwięk 3D

wać poziom swobody - od biernego oczekiwania na nasze polecenia, po dość dużą niezależność, dzięki której jednostka może podejmować samodzielne akcje. Możemy też wydawać im całe sekwencje rozkazów (idź tam, zróbc to, wróć do bazy itp.) oraz maskować wybrane jednostki. Sterowanie jest rozwiązywane w przejrzysty sposób, przez co poczynającą gracz może niemal z marszu pograć się w grze i nie powinien mieć problemów z obsługą. Al wroga było dla mnie kolejna miłą niespodzianką. (...) Mac Abra



KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (i wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygódówka w 3D	
GT Racing'97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygódówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- rzecznictówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formula 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach sf	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygódówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	

Egooboo

(Bishop)

Wymagania: P233, 32 MB, wskazany akcelerator (Direct 3D)



Wiecie co - to jest pełna wersja takiego nietypowego RPG + akcji. Choć może raczej: arade podlane RPG? Być może gdy piszę (cieniutko) coś o podobieństwie do najnowszego Final Fantasy (9 - nie 8!), to będzie to OGROMNA - gigantyczna :) - przesada... ale czy to moja wina, że mi się tak jakoś dziwnie wydało podobne? W każdym razie jest troszkę zabawy. Radzę poczytać dokumentację - jest tam sporo o zasadach, klawiszologii, menu itp. W każdym razie można prowadzić 3-osobową drużynę, wcielając się w jednego z bohaterów (wedle woli) lub grać we trzech na jednym komputerze. Całość zajmuje niewiele, bo 22 MB - ale czy wielkość gry mierzy się jej objętością czy też może raczej ilością radości, którą sprawia ona grającemu? A jeśli tym drugim, to ta gra jest naprawdę spora :).

Uwaga: gra wprowadzie chodzi bez akceleratora, ale gorąco NIE polecam takowego jej uruchomienia, ponieważ grafika wygląda wówczas - hm - średnio. Zresztą nawet na screenach traci sporo ze swego bajkowo-legowego uroku.

Uwaga 2: gra się dłuugo depakuje i tak samo instaluje. Cóż...

Klawiszologia

[T] lub [Y]	- atak
[G]	- wyrzuć przedmiot
[H]	- weź przedmiot
[B i N]	- przeglądanie inventory
[kursory*]	- poruszanie się
[7 i 9*]	- rotacja kamery
[+ i -*]	- zoom/unzoom

* Na klawiaturze numerycznej. Myszka - NIE RÓB NIĄ GWĄTOWNYCH RUCHÓW. "Wolno jedziesz, dalej dojedziesz". Kombinuj z RMB i LMB, naciskając jednocześnie klawisze [A] i [S] drugą ręką. Zresztą poczytaj dokumentację...

MoHo

(Take 2 Interactive)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB, akcelerator



Dość nietypowa gra arcade. Kierujemy postacią (jedną z dwóch), która zamiast nóg ma... kulę. A co trzeba zrobić? No cóż, w 5 trybach gry różnie rzeczy... ale ogólnie trzeba zbierać power-upy i unikać wrogów. Do wyboru cała arena. Demo zajmuje ok. 75 MB i wstępnie rozpakowuje się do Tempa.

Klawiszologia:

[kursory] - sterowanie
[spacja] - skok
[X] - atak
[Z] - obrona
[LCtrl] - hamulec

Settlers: Smack a Thief

(Blue Byte)

Wymagania sprzętowe: P166, 16 MB

Wiecie, co to jest? To jest coś w stylu reklamy Settlers, ale zrobionej w formie zabawnej gry, nieco w klimacie Asterixa, a z grafą a la "prawdziwe" Settlers. Krótko mówiąc - masz trzech rzymskich strażników, którzy bez przerwy zasypiają, stos sztabu srebra i złota do upilnowania i sporo chętnych do kradzieży tego wszystkiego. Całkiem sympatyczne i tylko 4 MB - a ponadto gra startuje bezpośrednio z CD.

Uwaga: jeden mały problem. Gierka automatycznie przestawia kompa na 640 x 480, więc po wyjściu z niej trzeba sobie przywrócić poprzednią rozdzielcość.

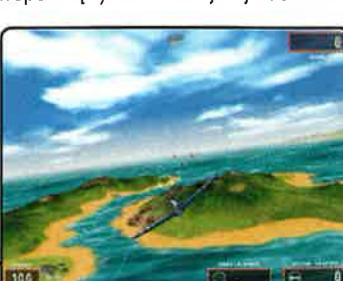


Pacific Warriors

(Virgin Interactive)

Wymagania sprzętowe: P133, 32 MB, akcelerator

O kurczę, byłem świecie przekonany, że to symulator myślicwa z czasów II wojny, Amerykanie kontra Japończycy, i wszyscy się zgadzają - poza jednym. To nie symulator, a gra akcji. Latamy samolikiem i na... walamy we wrogie Zera. Veteran powiem tylko, że jakbyście wzięli Wings of Fury i przerobili na TPP - to będzie to. Tylko trafić wroga jest ciężej... o lądowaniu nawet nie wspomnę... Całość zajmuje 30 MB.



PuzzleStation

(Ninai Games, Inc.)

Wymagania: P90, 16 MB RAM, Win9x/00/NT

Gierka logiczno-zręcznościowa (recenzja w CDA 12/00). Troszkę (ale nie za wiele) przypomina zasadami Tetris. Zajmuje 13 MB na HDD. Wbrew pozorom całkiem fajne i nieźle zrobione. Muza mi się też podobała...

Uwaga: w rozmaitych menuskach nie wpisuj swego imienia, tylko wybieraj "gracza" o "imieniu" GUEST.

Klawiszologia

[kursory] - sterowanie
[Ctrl] - przekręcanie bloków
[P] - pauza
[Esc] - pa, pa...



Vetrix

(Jason Giovanelli)

Wymagania: dowolny pcet

Kolejna gra logiczna. Wyczyść planszę z kulek. Zajmuje jakieś śmieszne ilości miejsca na HDD.

INDEKS DEM

- Blade of Darkness
- Egoboo [pełna wersja!]
- FIFA 2001
- Funny Ball Christmas edition
- MoHo
- Pacific Warriors
- Pro Rally 2001
- PuzzleStation
- Rune
- Settlers: Smack a Thief [pełna wersja!]
- Sheep
- Sno-Cross Extreme
- Vetrix
- Warm Up
- Zeus: Master of Olympus

The Sheep

(Empire)

Wymagania sprzętowe: P233 MMX, 64 MB RAM, Win9x/00, wskazany akcelerator

Fajna - także wizualnie - gra nawiązująca nieco do lemmingów (tu jednak przeprowadzamy przez plansze owieczki), jak i do typowej gry arcade. Więcej o niej poczytacie w tym numerze CDA, więc tu powiem tylko, że demo po instalacji zajmuje ok. 60 MB.

Klawiszologia

[kursory] - sterowanie
[Alt] - akcja (uruchom itp.)
[spacja] - krzyk, rzucić
[Shift] - bieg
[Tab] - mapa



Zeus: Master of Olympus

(Sierra)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB, Win95

Po raz kolejny wycieczka w świat greckiej mitologii - tym razem w konwencji RTS-u, sima (a la Faraon - to zresztą sami ludzie robili obie gierki) i Bóg wie, czego jeszcze (test bety mieliście w poprzednim numerze CDA - w tym, jak się uda, będzie rekka full wersji; a jak nie, to za miesiąc). Zresztą w dokumentacji macie BARDZO solidną porcję wiedzy o niej, o zasadach gry. Demo zajmuje 86 MB i wstępnie rozpakowuje się w Tempie; stąd na C: warto mieć minimum ponad 100 MB wolnego.

Big Race USA - problemy?

U niektórych z was gra się nie chce odpalić (mimo iż na innym sprzęcie działa bez problemu). Wiecie, co trzeba zrobić? Należy przegrać z płytą z katalogu DatPc wszystkie foldery od V1 do V35 oraz Zoom do katalogu DatPc w katalogu, gdzie się gra zainstalowała. Powinno pomóc (nadesłał: Krecik z Lublina).

PROGRAMY

Windows Media Player 7 - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna.

DirectX 8.0 - biblioteki Microsoftu potrzebne do uruchomienia większości gier i programów. ZWRACAM UWAGĘ: WERSJA 8.0!!!

PGP Freeware 6.5.8 - słynny już program do szyfrowania. Można nim zabezpieczyć pocztę elektroniczną, pliki, a nawet fragment dysku. Najlepszy z najlepszych. Freeware.

Kryptel Lite 1.0 - proste, ale wygodne narzędzie do szyfrowania plików, integrujące się z interfejsem Windows. Freeware.

A-Lock 5.1 - specjalne narzędzie służące do szyfrowania poczty elektronicznej. Autorzy postawili przed wszystkim na prostotę obsługi. Shareware.

Iron Key 1.2 - bardzo szybki sposób na szyfrowanie plików. Tworzy samorozpakowujące się archiwum, zabezpieczone praktycznie niemożliwym do złamania hasłem. Freeware.

Power Strip 2.78 - najlepsze narzędzie do podkrycia kart graficznych. Potrafi też ustawić bardzo wiele innych parametrów obrazu. Shareware.

Wcpuid - aplikacja wyświetlająca wszelkie możliwe parametry procesora. Podstawowe narzędzie overclockrów. Freeware.

WinAmp 2.7 - najnowsza wersja playera.

EXTRAS

Bonus 1 - tradycyjnie sporo różnych ciekawostek: ikony, tapety, screen savery, śmieszne i pozytyczne programy, polskie ziny komputerowe itd., itp. Dla każdego coś mitego (lubisz South Park? Zajrzyj!).

Bonus 2 - tipsy, trainery, dodatkowe levele do różnych gier, małe, ale fajne gierki itd.

Strategic Area - dziś (wyjątkowo) nie w formie kącika, a jako zbiór przydatnych fanom strategii programów, patchy itd.

Taverna RPG - kącik fanów RPG.

Speedzone - kącik fanów samochodówek.

Framzetta #5 - ponieważ nie ma na razie nowej Esensji, archiwalna Framzetta - mag poświęcony SF. Warto poczytać.

Action Mag - też warto poczytać. Nieformalne przedłużenie AR i CDA. Sporo fajnych i często kontrowersyjnych tekstów. Tamże stare wydania AR itp., itd.

Pomocna dłoń - wasze anonsie...

C++ - coś dla fanów kursu C++.

Pascal - a to dla "kursantów" Pascala.

Scena - nowy stuffik scenowy, twórczość czytelników oraz... ale to sprawdźcie sami.

BATTLE ISLE®
THE ANDOSIA WARPRAWDZIWA STRATEGIA
W NOWYM WYDANIU.99
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
ZŁOTYCHPL
PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

- Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego.
- Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie.
- Animowane zmiany pogody, dnia i poru roku wpływające na przebieg rozgrywki.
- Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji.
- 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii.
- Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych.
- Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.



Wersja polska i
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

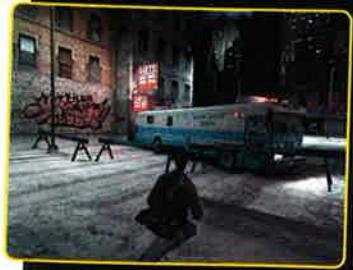
SPRZEDAZ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indycza 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65.

Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69

Coś Nowego

• **Max Payne** tylko na X-Box?
Z prawdziwą przyjemnością uspokajamy: nie będzie również z całą pewnością na PC-cie.



• **Project Eden**
...tak zwać się będzie kolejne dzieło Core Design (tajemnicze Lary). Project Eden ma być - uwaga niespodzianka! - grą akcji utrzymaną w perspektywie trzeciej osoby. Znacząca różnica w stosunku do serii TR jednak stanowi to, że tu kierować będąciem całym teamem. Rzućcie zresztą okiem...



• **Dodatek do Diablo...**
...wciąż nienazwany. Wiemy natomiast, że jego premiera planowana jest na... pierwszą połowę roku 2001. Hm, Blizzard się nie zmieni nigdy...

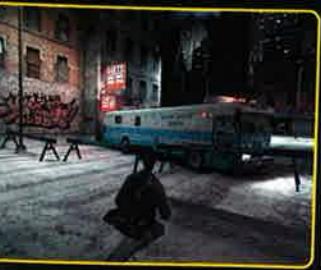
• **Ściągać patche!**
Czemu? Aż temu, że patche (dla purystów językowych - latki) mogą kryć coś więcej niż tylko, niewidoczne w gruncie rzeczy, poprawki do kodu. Właśnie tak jest w przypadku Panzer General III: Scorched Earth. Aktualizacja podnosząca go do wersji 1.1 niesie ze sobą... pieczę nowych scenariuszy!

• **Interplay idzie w górę!**
Nie tylko w notowaniach u graczy, lecz również na tabelach osiągnięć finansowych, co zostało stwierdzone, gdy ich główny księgowy, bilansując kwartał, doliczył się 34-procentowego zwiększenia dochodów w porównaniu z analogicznym okresem w roku poprzednim. Wow!

• **Gore i liczby**
Nie, nie chodzi o Alę i różnicę, jaką przegrał/wygrał wybory prezydenckie w USA. Ta krótka, lecz niosąca w sobie obietnicę obrzydliwej treści, nazwa przyśpiana jest nowemu (ponoć niewykwile krawawemu) FPP tworzonemu w 4DRulers. Nie to jednak jest najważniejsze. Znacznie ciekawszy jest fakt, że przy wyświetlaniu postaci wykorzystano - uwaga - nawet do 2000 wiele lokatów!

Eurofighter Typhoon

• **Max Payne** tylko na X-Box?
Z prawdziwą przyjemnością uspokajamy: nie będzie również z całą pewnością na PC-cie.



• **Project Eden**
...tak zwać się będzie kolejne dzieło Core Design (tajemnicze Lary). Project Eden ma być - uwaga niespodzianka! - grą akcji utrzymaną w perspektywie trzeciej osoby. Znacząca różnica w stosunku do serii TR jednak stanowi to, że tu kierować będąciem całym teamem. Rzućcie zresztą okiem...



• **Dodatek do Diablo...**
...wciąż nienazwany. Wiemy natomiast, że jego premiera planowana jest na... pierwszą połowę roku 2001. Hm, Blizzard się nie zmieni nigdy...

• **Ściągać patche!**
Czemu? Aż temu, że patche (dla purystów językowych - latki) mogą kryć coś więcej niż tylko, niewidoczne w gruncie rzeczy, poprawki do kodu. Właśnie tak jest w przypadku Panzer General III: Scorched Earth. Aktualizacja podnosząca go do wersji 1.1 niesie ze sobą... pieczę nowych scenariuszy!

• **Interplay idzie w górę!**
Nie tylko w notowaniach u graczy, lecz również na tabelach osiągnięć finansowych, co zostało stwierdzone, gdy ich główny księgowy, bilansując kwartał, doliczył się 34-procentowego zwiększenia dochodów w porównaniu z analogicznym okresem w roku poprzednim. Wow!

• **Gore i liczby**
Nie, nie chodzi o Alę i różnicę, jaką przegrał/wygrał wybory prezydenckie w USA. Ta krótka, lecz niosąca w sobie obietnicę obrzydliwej treści, nazwa przyśpiana jest nowemu (ponoć niewykwile krawawemu) FPP tworzonemu w 4DRulers. Nie to jednak jest najważniejsze. Znacznie ciekawszy jest fakt, że przy wyświetlaniu postaci wykorzystano - uwaga - nawet do 2000 wiele lokatów!

Gemini

Eurofighter Typhoon w swej rzeczywistej postaci będzie myśliwcem wielozadaniowym nowej generacji, zbudowanym pospolu przez cztery europejskie państwa: Wielką Brytanię, Niemcy, Włochy, Hiszpanię. Piszemy "będzie", bo nie sposób już dzisiaj zobaczyć takiego na nie-

bie: Typhoon wejdzie do służby dopiero w 2002 roku. Eurofighter Typhoon w postaci wirtualnej, natomiast, będzie czymś, co połączy w jedno cechy rasowego, hardcorowego模拟atora i zwyczajnej latającej strzelaniny. Niewykonalne? Być może, jednak jeśli zrezygnować z przycisków niezbędnych przy obsłudze wszystkich 60 trybów pracy radarów, przearanżować kokpit, wypożycząc go w większą liczbę czytel-

tawnych, kolorowych wyświetlaczów wielofunkcyjnych (MFD), przenieść HUD-a na szybę hełmu, tak by podstawowe informacje na temat lotu mieściły się przed oczami, słowem, zrobić to wszystko, co sprawi, że można będzie rozpoczęć grę niemal od razu (wie, o czym mówię, każdy, kto próbował bez studiowania instrukcji wtłoczyć się w kokpit Falcona...) - szansa jest całkiem spora. Grać hardcorowych, którzy, przeczy-

nie muszą odbywać mroźnego i, no cóż, nującą kołowania - nie sądzę. Z drugiej strony, nietrudno zrozumieć i usprawiedliwić również i te uproszczenia: który chciałby robić grę dla 1 procenta fanów simów, którzy nie stanowią nawet 10 procent graczącej społeczności? No dobrze, wiemy już, że nie należy spodziewać się sima na miarę Jane's F/A 18 czy wspomnianego już, bo ogólnie chętnie wspomnianego, Falcona 4.0. Na jakiej arenie zatem ma konkurować z tamtymi? Przede wszystkim: dynamicznej kampanii. To, co stać się ma nam z udziałem dzielącego Typhoonem, to coś absolutnie niezwykłego, w czym skutki działań nie zostały zapisane gdzieś w fabule, lecz są prostym następstwem wcześniejszych działań! Novum jest również konieczność zarządzania, a co za tym idzie - dbania o towarzyszy! Tak jest: każdy z pilotów posiada odrębną charakterystykę, która podpowie nam, że posłanie asa pojedynków powietrznych w misji wsparcia z powietrza, atakujących oddziałów naziemnych stanowi dla swoiste rozmielenie z powołaniem! Nowością w tym ostatnim jest również obecność współczesnika wpływającego na pozostałe cechy: zmęczenia,

Pretekst, by polecać sobie Typhoonem jest tyleż prosty, co wystarczający: przewróć komunistów; Rosjanie "wyzwala" Litwę, łotwę i Estonię, gracz, lądujemy na... Islandii, przyczółku Stanów Zjednoczonych i centrum operacyjnym wojny (miejsce przeznaczenia konwojów z pomocą), broniąc jej przed desantem tych z czerwonymi gwiazdami na czapkach-uchatkach. Ten układ, zawiązanie teatru wojennego do jednej, niewielkiej, odciętej od świata i pozbawionej infrastruktury wojskowej wyspy sprawia, że zmieni się nieco charakter walk: z tego, co mówią twórcy, wynika na przykład, że ich ciężar przeniesiony zostanie na działka (i dobrze: zestrzelenie przeciwników znajdujących się w odległości 60 kilometrów to niewielki powód do chwawy), a brak AWACS-ów - że niezbędne będzie potwierdzenie wzrokowe przynależności celu przed otwarciem ognia! Ciekawostką jest również to, że przeciwnikami w Typhoonie może być wszystko, co zwykle spotyka się na wodzie, ląduje i w

żądnym wiedzy polecam oficjalną stronę naszego dziesięciotowarowego maleństwa:
<http://www.eurofighter.com/home/>



Eurofighter Typhoon

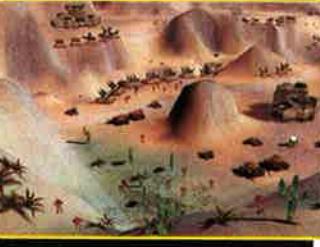
Coś Nowego

• **S3 on-board - nigdy więcej!**

Tak jest, nikt już nigdy nie przeczyta tego napisu na chipiecie... Hej, to nie tak jak myśleć - firma wcale nie usunęła się w cień, jedynie zmieniła swą nazwę, by od tej chwili zwać się SONICblue. Swoja droga: ciekawe, co z ich haślem? SONICblue on-board?

• **Nie będzie Z2!**

...będzie natomiast Z: Steel Soldiers. Powód? Jak wieś gminna niesie (nie należy za bardzo w to wierzyć), jej twórcy, Bitmap Brothers, postanowili zmienić ją, gdyż, planując już część 3 serii, obawiali się konfliktu z pewnym niemieckim koncernem samochodowym, który swoim Z3 zdążył przemienić nawet do filmów z Bondem, Jamesem Bondem.



• **Tycoony, tycoony...**

Kolejne dwa: Fast Food Tycoon i Ski Resort Tycoon (obydwa made by Activision) pojawiły się w sklepach. Miliony tycoonów i hamburów - do dzieła!

• **EverQuest - 300 000 graczy!**

Fakt: baza użytkowników EverQuest (Verant interactive, rozgrywane w sieci Sony Online Entertainment) przekroczyła liczbę 300 000 graczy.

• **Deus Ex grę roku...**

W sumie to nie jest żadna niespodzianka. DX jest przecież grą ze wszelkimi wyjątkowymi nagrodami tego typu pewnie nie będzie w stanie polecić. Ta jednak, o której mówię, jest czymś równie wyjątkowym. Przyznano bowiem została przez British Academy of Film and Television Arts, czyli twórca ponad 50-letniej historii, a ich nagroda porównywana jest do filmowego Oscara! Brawo, Ion Storm, brawo, Mr. Spaceman!

• **X-Isle**

Z tego co wiemy, na dniach ma pojawić się demo. Czym jest owa X-Isle? Jest jednym z najlepiej prezentujących się FPP shooterów z perspektywą pierwszej osoby. Fabuła: żołnierz

Coś Nowego

na obcej planecie. Sposób jej serwowania: tak, by gracz przestał odróżniać to, co dzieje się naprawdę, od tego, co znajduje się na monitorze. Tworząc ją w oparciu o niesamowity Cry-ENGINE Crytek nie ukrywa wprawdzie, że najlepiej dla graczy by było, gdyby dysponowali dwoma GeForce 2 (Ultra), ale... jest na co popatrzeć.



• **Bye, Eidos!**
Powiedział szef sprzedazy Charles Cornwall opuszczając swoje biuro. Powód? Czas, by zrobić coś innego - dodał.

• **Moonshine Runners**
Rosyjscy twórcy w natarciu. Kolejny produkt "zdjęty w SSSR" (twórców Hard Truck 2, czyli "po hamerykański") Rig & Roll to rzeczywiście wyściąg samochodowe w kreskówkowym stylu! Warto zapamiętać, zwłaszcza gdy młodsze rodzeństwo zaczyna sięgać klawiatury...



• **Red Alert 2 - pierwszy milion!**
Westwood i EA mają powody do dumy: już po pierwszym tygodniu sprzedaży Red Alert 2 jego twórcy doczynili się ponad miliona klientów! Co więcej: wygląda na to, że to dopiero początek wielkiego lisenia: biorąc pod uwagę, że cała se-



ria CSC to ponad 13,5 miliona zadowolonych klientów, należy spodziewać się kolejnych "oczek".

• **Horizons na horyzoncie!**
Wreszcie! Wreszcie Artifact Entertainment udało się przekonać wydawców, że warto zainwestować w tego niemal ukończonego już

Magic and Mayhem: The Art of Magic



Pamiętacie jeszcze grę stworzoną przez autorów sławnego X-Com, programistów Mythos Games, a zatytułowaną *Magic & Mayhem?* Jeśli nie, to nie plujcie sobie w brodę. Mimo teoretycznie sporego potencjału gra ta nie potrafiła przebić się na listy bestsellerów. Wydawca *Magic & Mayhem*, firma Bethesda, postanowiła jednak zaryzykować i wypuścić sequel M&M pod tytułem *The Art Of Magic*. Tym razem Bethesda zrezygnowała z usług Mythos Games i zleciła robotę chłopakom z mato znanej grupy developerńskiej Charybdis.

Ulver

Na marginesie zaznacze, iż oficjalna wersja brzmi, że programiści Mythos Games są zbyt zapracowani przy Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (to ma być sequel X-Com). Zostawmy jednak przepychanki, jakie mają miejsce w firmie Bethesda, i zajmijmy się *The Art of Magic*. Czy to takie ważne, kto robi te gry? *The Art of Magic* należy do bardzo ostatnio modnego gatunku Quest-Based Role-Playing Strategy. Główną atrakcją *The Art of Magic* będzie kampania, w której gracz wcieli się w młodego adepta czarodziejskiej sztuki, o imieniu



Aurax. Scenarzyści w tym przypadku posunęli się do pewnych innowacji i w rezultacie tej zagrywki Aurax ani nie mści się za doznanie krzywdy w postaci zamordowania rodziców/dziadków/psa/chomika/rybki (niepotrzebne skreślić), ani też nie poszukuje porwanej przez wrogów narzeczonej (nie będzie seksu? to co to gry...).

Sprawa jest poważniejsza - zły czarodziej porwał jego siostrę! Jak on mógł?! Z niewiadomych побudek (przynajmniej dla mnie, bo ja swojej siostrze to bym herbaty nawet nie zrobił) dzielny Aurax wyrusza na poszukiwanie siostry. Musi przebyć siedem światów najeżonych niebezpieczeństwami, a co za tym idzie - różnorakimi przygodami. Oczywiście sam nie pokona zła, a zatem towarzyszyć mu będzie drużyna wspierająca go w poszczególnych questach. Liczba towarzyszy Auraxa nie będzie

być może oryginalnością *The Art of Magic* nie grzeszy, ale graficy Charybdis znają swój fach. Środowisko 3D prezentuje się nad wyraz słusznie. Wszystkie postacie są renderowane, w pełni trójwymiarowe i wyglądają realistycznie, od razu można poznać, że ten nie najlepiej wyglądający facet to zombie, a ten niski koło niego to krasnolud. Kunszt graficy pokazali także przy robieniu efektów specjalnych, takich jak np. czary. Za Fireballiem ciągnie się imponujący ognisty ogon, a sam wybuch też jest niczego sobie. Praca kamery jest identyczna jak we wspaniałym *Myth*. Gracz ma nad nią pełną kontrolę, może ustawać kąt, robić zbliżenia itd.

Według planów wydawniczych *The Art of Magic* ma się ukazać w sklepach w marcu 2001 roku, czyli już za niecały kwartał. Może nie będzie to wielki hitem, ale z pewnością gra, w którą warto zagrać. Ładna grafika, prosty interfejs i dobrze zapowiadająca się grywalność to - jak mi się wydaje - ostatecznie dużo, aby sięgnąć po *The Art of Magic*. □

Magic and Mayhem:
The Art of Magic
Bethesda Softworks

JUŻ W SPRZEDAŻY!

The Longest Journey
Najdłuższa Podróż

CD Action 10/10
CLICK! 5/6
Gry Komputerowe 85%
Magazyn IO 88/100
Reset 9,5/10
Valhalla 9/10

W roli April Ryan
Edyta Olszówka

4CD
PL

99 złotych

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

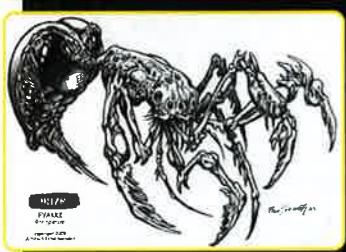
FUN.COM
www.fun.com.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUN.COM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUN.COM.

Coś Nowego

role-playa. Pierwsze efekty zastrzyku finansowego już widać: chłopaki z Artefaktu przyjęli kilku nowych pracowników, rzucili też w Sieć parę nowych screenów, concept-artów itd. Jedynie z nich - poniżej:



• **Co z Conquest: Frontier Wars?**
Parę dni temu świat obiegła wiadomość, jakoby Microsoft skasował bezpowrotnie - światnie zapowiadający się i wyczekiwany już przez wielbicieli trójwymiarowych RTS-ów rozgrywanych w kosmosie (coś à la Homeworld). Conquest: Frontier Wars (made by Digital Anvil). Smaczku sprawie dodawał fakt, że grę od planowanego ukrócenia dzieli zaledwie miesiąc! Informujemy jednak, że MS i DA doszły do ugodы, na mocy której to ostatnie może szukać sobie nowego wydawcy. Biorąc pod uwagę, jakże prezentuje Conquest - nie powinno być to trudne...

• **TechnoMage: Return of Eternity**
Aperitif w postaci screenu z tego zbliżającego się "action RPG", tworzonego wśród Słoneczników, tj. przez Sunflowers.



• **Mission Humanity**
Eon Digital Entertainment ogłosił światu tytuł swego nowego dziecka - strategii czasu rzeczywistego, w której po raz lysiąc i pierwszy przedstawimy się Paskudnym Obcym (tm) - Mission Humanity. Różnica jest taka, że nie będziemy próbować ratować Ziemi, tylko samych siebie! A jak inaczej ratować siebie, jeśli nie uciekając gdzieś, gdzie PO (tm) nigdy nie dotra?

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Jakiś czas temu rynkiem gier wstrząsnął jeden doskonały tytuł. Był nim FALLOUT - gra RPG, której fabuła została osadzona w mrocznym świecie postnuklearnej rzeczywistości. Wspaniały klimat, scenariusz oraz bardzo przyjemna mechanika gry - to cechy, które sprawiają, że tytuł pozostaje niezapomniany przez wiele lat. Później pojawiła się część druga, która była niejako uzupełnieniem pierwowzoru.

Dori

Nie oznaczało to jednak, iż straciła ona to, co posiadała pierwowzór; wręcz przeciwnie - miała jeszcze ciekawszy i bardziej rozbudowany scenariusz. Po FALLOUT 2 wszyscy poczeli zastanawiać się nad tym, czy pojawi się część trzecia. Po jakimś czasie zakrążyły pierwsze plotki oraz wątpliwości. Część ludzi pracujących przy projektach obu gier odeszła z BLACK ISLE STUDIOS i założyła własną, niezależną grupę TROIKA GAMES. Rzekomo powodem tego rozłamu miała być różnica zdań co do najnowszego



projektu. Jednak programiści nie zawieli swoich fanów i - choć już jako nowa grupa - stworzyli grę o wdzięcznej nazwie ARCANUM.

Nie jest to jednak kontynuacja żadnej z dwóch części FALLOUT-a. Nie

oznacza to, że nie jest do nich podobna. Świat, w którym toczy się rozgrywka, zwie się Areth i jest odaniem naszego XIX wieku, przy najmniej pod względem rozwoju technologicznego. Spotkamy w nim lokomotywy, samoloty, broń palną i różnorodne maszyny, które przypominają mogą wynalazki z WILD, WILD WEST. Ale Areth to również kraina magii i wszelakich istot znanych nam z literatury fantasy. Mamy tu więc elfy, niziołków, ogry czy też krasnoludy. Swoją drogą takie połączenie świata mitycznego, pełnego magii, i świata techniki przypomina mi troszkę świat SHADOWRUN-a, książkowego systemu RPG. Podobnych połączeń dokonywali już również Japończycy, w takiej chociażby produkcji jak FINAL FANTASY.

Wiecie już więc, że w ARCANUM spotkanie zakutego w zbroję rycerza, który z kabury dobędzie pistoletu, jest na porządku dziennym. Kim jednak możemy grać w tym ciekawym świecie? System tworzenia postaci został w znacznej mierze rozbudowany w stosunku do FALLOUT-a. Dodano wiele nowych umiejętności oraz cech opisujących naszego bohatera. Przy jego

tworzeniu stajemy również przed trudną decyzją: czy będącym posługując się magią, czy też korzystali z umiejętności technicznych. Wybór ten jest istotny, gdyż świat Areth to pole nieustającej rywalizacji pomiędzy magami i inżynierami.

Skoro już o tym mowa, to muszę powiedzieć, że nasz bohater może stać się niejako mediatorem dla obydwu stron konfliktu. Zanim jednak do tego dojdzie, pojawi się przed nami liczne problemy i questy, które będziemy mogli rozwiązać na wiele różnych sposobów. Nie jest to zabieg zastosowany tylko i wyłącznie po to, by podnieść atrakcyjność gry. Drugim ważnym czynnikiem jest tu duża różnorodność postaci. Postacie parające się magią będą mogły, by doprowadzić quest ku pozytywnemu zakoń-



będzie się nam ukryć, ale również wiele umknie naszym oczom. Po zmroku zmniejszą się nasze szanse trafienia do celu, ale za to łatwiej będzie nam coś komuś wykraść. Myszę, że wprowadzi to wiele realizmu do rozgrywki i oczywiście trochę ją utrudni.

Świat w ARCANUM przedstawiono w rzucie izometrycznym, w którym brak miejsca na efekty trójwymiarowe. Wszelkie postacie i potwory przygotowano z olbrzymią starannością, pamiętając o tym, by były oryginalne i ciekawe. Ogromny zestaw przedmiotów, których przyjdzie nam używać podczas rozgrywki, został dodatkowo opisany. Będziemy więc mogli poznąć każdy, nawet najbardziej wymyślny przedmiot oraz dowiedzieć się, jakiemu celowi może posłużyć.

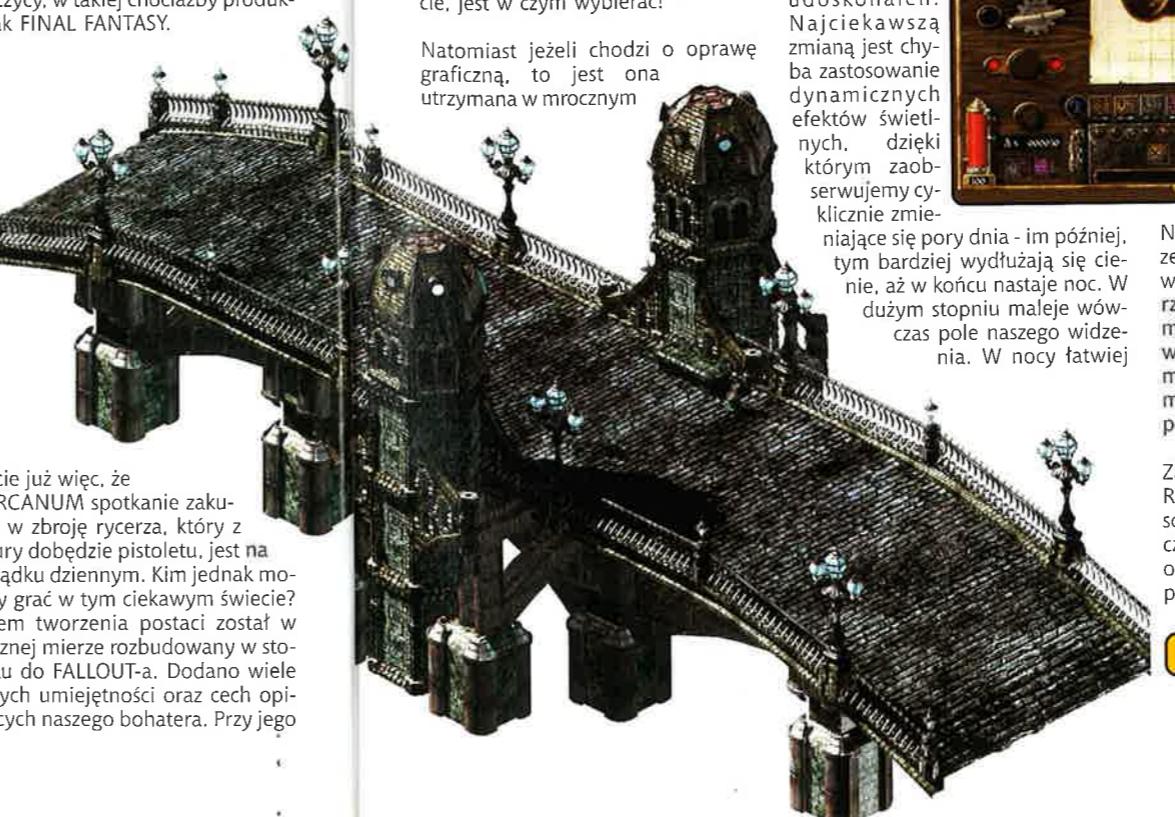


czeniu, użyć jednego z osiemdziesięciu czarów, które zgrupowane zostały w szesnastu kategoriach. Natomiast zwolennicy techniki mają do dyspozycji swoje umiejętności, ujęte w 56 stopniach technologicznych w obrębie ośmiu dyscyplin. Jak widać, jest w czym wybierać!

Natomiast jeżeli chodzi o oprawę graficzną, to jest ona utrzymana w mrocznym



klimacie, podobnym do znanego nam z obydwu części FALLOUT-a. Wprowadzono jednak wiele nowości i udoskonalenia. Najciekawszą zmianą jest chyba zastosowanie dynamicznych efektów świetlnych, dzięki którym zaobserwujemy cyklicznie zmieniające się pory dnia - im później, tym bardziej wydłużają się cienie, aż w końcu nastaje noc. W dużym stopniu maleje również pole naszego widzenia. W nocy łatwiej



Na koniec muszę dodać, że tym razem programiści postarali się, by wszystko było w jak najlepszym porządku. Nie zapomnieli tym razem o miłośnikach rozgrywek wieloosobowych. Przygotowali dla nich opcję multiplayer, tak by tajemnice Areth mogły wspólnie (w jednej drużynie) poznawać do ośmiu osób.

Zapowiadają się więc wspaniałe gry RPG, w których najistotniejszy będzie scenariusz i nastroj towarzyszący po czyniamom graczy. Jakie naprawdę okaże się ARCANUM, już niedługo się przekonamy.

Arcanum
Troika Games/Sierra

Coś Nowego

W grze 20 planet do skanalizowania (kara z nich to sfera, nie ma więc bezpiecznych zakątków). 6 rodzajów zasobów, ponad 100 typów jednostek... Miłości dla RTS-ów mogą już zacząć czekać.

Przeprowadzki, przeprowadzki...

Tym razem, tym - który zmuszony był wygarnąć zawartość szaf i opuścić wygodny fotel preza - był współwirca Bullfrog, Les Edgar. Nie oznacza to jednak, że został na przyłowiowym łodzie, skądże znów, tacy ludzie nie giną - natychmiast zaczął podpisywać listę pracowników Creative Labs.

FarGate

To kolejny kosmiczny RTS we wszystkich 3 wymiarach przestrzeni. Ten tworzony jest przez Microids i prezentuje się... wstrząsająco!



Fallout Tactics

- pierwszy kwartał 2001

WD czy Seagate?

Informowaliśmy o tym, że dostawcą dysków twardych do Xboxów jest Western Digital. Tymczasem rozszeptały się wieści, że w Xboxach znajdują się dyski Seagate! Czyżby tarcia, niekoniecznie talerzy o szczećki?

Giants: Citizen Kubuto

Gigantyczny Obywatek Kubuto nie gościł już nas od dawna. Nadrabamy zaledwie prezentując kolejny screen z tej zbliżającej się wielkim krokami rzeczyścią 3D, końcowej pośpiesznie przez twórców MDK, Planet Moon Studios.



Ziemia & Dalej

Jak wieć niesie, również i Westwood Studios (jeśli ktoś zapyta, kto to, nie wytrzymam) postanowiły dołączyć do grupy tworzących MMORPG i (Massive Multiplayer-Only Role-Playing Game). Ich propozycja nosi (jakoby) nazwę Earth & Beyond (taką domenę zarejestrowano) i pozwala na przebywanie przygod...

Coś Nowego

na Ziemi i poza nią. Najciekawsze jednak zostało na koniec: otóż obszar gry to 200 planet, a gra tworzona jest od lat... pięciu!

• Serious Sam

Ten tytuł naprawdę warto zapamiętać. Wszystko wskazuje bowiem na to, że nazwa jego twórców - CroTeam już wkrótce wymieniana będzie jednym tchem obok idzyc Epic...



• Insane - jeszcze nie...

Zalecam informuje, że Interplay przesunęło datę premiery na luty 2001 roku. Godzienit! :P

Harpoon IV

Co to jest Harpoon, powinien wiedzieć każdy szanujący się strateg. Tychce ucieczy pewnie fakt powstawania czwartej części tej stawnej serii.

Kominick

Developerem jest firma Ultimation, zatrudniona do projektu po zwolnieniu poprzedniej drużyny. Ofcorz nic rewolucyjnego się nie stanie - Harpoon IV to wciąż symulacja dowodzenia nowoczesną marynarką wojenną podczas domniemanego konfliktu wschód-zachód. Zmiana na stanowiu

sliwce), a także helikoptery w łącznej liczbie 250. Każdy z nich będzie na dodatek opisany w bazie danych, zawierającej ich opis, rysunki, zdjęcie, a także filmy (sic!).

A rozgrywać tę batalię przyjdzie nam w rejonie północnej Europy. Mapa ma być bardzo szczegółowa, wykonana na podstawie zdjęć satelitarnych. Warunki, w jakich przyjdzie się nam zmierzyć z zadaniem, będą generowane losowo. Dzięki temu ponowne przechodzenie poszczególnych scenariuszy może wymagać krańcowo różnych działań.

Warto dodać jeszcze, że w grze wystąpi 14 nacji - USA, ZSRR (Rosja), Anglia, Kanada, Francja, Niemcy, Holandia, Norwegia, Szwecja, Belgia, Hiszpania, Finlandia, Dania i Polska.

Co do grafiki, to mamy do czynienia z taką rewolucją. Idąc z duchem czasu, do Harpoona dodano widok 3D z wykorzystaniem najnowszych efektów! Widok ten będzie w pełni

interaktywny, czyli będzie można z jego poziomu wydawać jednostkom rozkazy. Naturalnie nie zniknie widok taktyczny - możecie go podziwiać na większości screenów. Przyjemną nowinką jest możliwość selektywnego doboru informacji, które mają być wyświetlane. Czyli tylko od naszego kaprysu zależy, czy będziemy widzieć chmury czy też nie. To samo ze szczegółowymi teksturami terenu, danymi o jednostkach itd. Są nawet plotki o obsłudze kart dwumonitorowych - tj. na jednym jest widok 3D, a na drugim mapa taktyczna! Jak dla mnie, rewelacja, jednak by się tym cieszyć, trzeba mieć np. Matrox G400 DualHead, a ten do kart tańczy nie należy :)

Co do interfejsu, to twórcy zarażają się, iż będzie intuicyjny, a jednocześnie oferując wiele funkcji. I, sądząc po screenach, taki jest. O muzyce nie wiadomo praktycznie nic, poza tym, że będzie. Marzą mi się marsze wojskowe zapisane w formacie CDAudio... Natomiast multiplayer będzie możliwy jedynie przez sieć lokalną (protokoły IPX/SPX lub TCP/IP) lub Internet. Grać może maksymalnie ośmioro graczy w trybie cooperative lub head-to-head. Bardzo dobrą informacją jest wsparcie dla komunikacji głosowej w multiku! Jak dla mnie, jest to rzecz co najmniej intrigująca - można usłyszeć jęki kumpla brającego do niewoli :). Chociaż przy naszych łączach... Ale spok - będzie również standardowa możliwość rozmowy "tekstowej".

I to tyle - na ten smakowity kąsek serwowany przez Strategic Simulations Inc. będziemy czekać do wiosny roku 2001 - o ile coś się nie zmieni... □

Harpoon IV

SSI

sku developera ma za zadanie tchnięcie w cyki Harpoon nowych idei przy jednoczesnym wycisnięciu z poprzednich części tego, co najlepsze. Na razie jednak gra jest ciągle w produkcji, więc przyjrzymy się temu, co już jest pewne.

Harpoon IV ma zawierać minimum 3 kampanie, z czego jedna jest napisana przez samego Larry'ego Bonda (kampania "High Tide"). Do tego dochodzą pojedyncze scenariusze w liczbie około 40 (w tej chwili). Nie będzie żadnych problemów z tworzeniem własnych scenariuszy - Harpoon IV będzie posiadał wbudowany edytor. Miąż rzeczą jest fakt, że baza danych jednostek jest zbudowana w otwartej architekturze. Co to daje - można bez skrpowania dodać czy przerabiać dowolne jednostki. Leniwi mogą pozostać przy tych już istniejących - a będą to okrety nawodne, podwodne, samoloty (bombowce, samoloty zwiewowcze, my-



www.timsoft.pl

WWW.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostarczony przez IDG.pl

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C

461858

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft! Prezent do każdego zamówienia. SPRAWDZ !!!

Civilizacja 2:Próba Czasu PL 2000-12-01 07:30:09 Czytaj... niktom nie muszą przypominać produktów ze słynnej serii "Civilization" wymyślonej przez Sidą Meiera. Jak można dowiedzieć się z zapowiedzi, panowie z Micropros przygotowali dla nas całe pudelko niespodzianek. Już sugestycyjne hesoło widniejące na oryginalnym pudełku "3 games in 1" daje wiele do myślenia...
Cena 77,00 zł Zamawiam Zobacz opis W sprawdz do 2001-01-19

Silent Hunter II 2000-12-01 07:30:07 Silent Hunter II - symulator okrętu podwodnego, kolejna część serii zapoczątkowanej przez słynnego Silent Hunter, odtwarzająca niezemowlątko dokładnością dramatyczne losy bitwy o Atlantyk. Bitwy rozegranej między niemieckimi U-bootami, a brytyjskimi i amerykańskimi okrętami uczestniczącymi w konwojach z pomocą dla wojsk walczących w Europie.
Cena 77,00 zł Zamawiam Zobacz opis W sprawdz do 2001-01-19

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i wznowienia

Legiony Rewolucji 01.12.2000

Baldur's Gate 2 PL 01.12.2000

Zeus Pan Olimpu PL 01.12.2000

Baldur's Gate:Złota Edycja PL 01.12.2000

Rune 04.12.2000

TTT Komiksy-Lucky Luke PL 04.12.2000

Resident Evil 3 04.12.2000

Panzer General 11 04.12.2000

9 Quest for Glory V: Dragon Fire 05.12.2000

Shadow Watch 05.12.2000

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i wznowienia

Baldur's Gate 2 PL 01.12.2000

Colin McRae Rally 01.12.2000

FIFA 2001 Najbardziej realistyczna piłka nożna. Autentyczni zawodnicy, wizualizacja kibiców, dialogi piłkarzy podczas meczu...
Kupuj... przekaz opis cena 119,00 zł

POLECAMY:

FIFA 2001 Najbardziej realistyczna piłka nożna. Autentyczni zawodnicy, wizualizacja kibiców, dialogi piłkarzy podczas meczu...
Kupuj... przekaz opis cena 119,00 zł

opisy gier
kody do gier
recenzje
solucje
drivery
nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową. Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

e-mail: sklep@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

CENNIK GIER PC CD-ROM	Z Crusader: Kings of Might & Magic	129,00	Z Farans + Kłopatra PL	49,00	Z Metal Gear Solid	159,00	N Rollercoaster Tycoon:Loops Landscapes PL	59,00
R - nowości, 2 - zapowiedzi, H - hit	Z Close Combat 3.	79,00	Z Farans PL	99,00	Z Metal Gear Solid	169,00	Z Rollercoaster Tycoon: Zona Edycja PL	59,00
3 W 1 PL	Z Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00	Z Fields of Fire	39,00	Z Midgaris:Gra PL	69,90	Z Rollercoaster Tycoon: Domu Strachy PL	59,00
3 W 1 PL	Z Close Combat IV	69,00	Z Fields of Glory	35,00	Z Imperium Galactica II ang	119,00	Z Target PL	59,00
3 W 1 PL	Z Codemasters Eagle	99,00	Z FIFIA '98	59,95	Z Iron Throne: Empire	79,00	Z The Ward PL	59,00
3 W 1 PL	Z Colin McRae Rally 2 PL	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Iron Throne: Empire	79,00	Z Thorne Park World PL	59,00
3 W 1 PL	Z Command & Conquer	59,95	Z Commandos: Behind Enemy Lines	99,00	Z Legend of Vikings PL	69,00	Z Thorne Park Revival PL	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond Enemy Lines	99,00	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Schizm PL	109,00	Z Tomb Raider 3-Lost Artifacts	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Schizm PL	109,00	Z Tomb Raider 4-Lost Revolution	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers PL	99,00	Z Tomb Raider 4-Chromatics	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 2 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 3: Złota Edycja PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 4 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 4 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 5 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 5 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 6 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 6 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 7 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 7 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 8 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 8 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 9 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 9 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 10 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 10 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 11 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 12 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 13 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 14 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 15 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 16 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 17 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 18 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 19 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 20 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 21 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,00
3 W 1 PL	Z Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00	Z Final Fantasy VIII	99,00	Z Settlers 22 PL	99,00	Z Tomb Raider Unfinished Business	59,0

Coś Nowego

zacząć przygotowywać się już teraz. Zwłaszcza do widoku naszego bohatera dumnie przeającego nieprzyjaciela skórą mieśnię...



• **Hired Team: Trial**
...czyli shooter FPP (teamy!) na engine Unreala rosyjskiej grupy NMG Software winien być już w sprzedaży!

• **Battle.netowy terroryzm**
Jeśli zauważysz ostatnimi czasami problemy z logowaniem się na Battle.net, czy wejściem na stronę Blizzard, to naprawdopodobniej winą za to moźecie obarczyć... nie, tym razem nie "narodowego providera", lecz powtarzające się przypadki ataków z zewnątrz. Blizzard jest aktualnie w trakcie tworzenia systemu obronnego, powiadomione też o naruszeniu prawa zostało Federalne Biuro Śledcze.

• **Wizards i Wheel of Time**
Wizards of the Coast, właściciel m.in. praw do D&D, Star Wars RPG i Magic: The Gathering, poyskał prawa do wykorzystania motywów powieści Roberta Jordana - Wheel of Time. Ciekawe, czy planują jedynie roleplaye papierowe

Throne of Darkness



Throne of Darkness to, można by rzec, kolejne wcielenie Diablo, choć nie do końca. Nad tytułem tym pracowali tacy ludzie, jak Ben Haas i Doron Gartner. Obaj panowie tworzyli Diablo: pierwszy z nich był naczelnym animatorem, zaś drugi starszym programistą. Mogłyby się więc wydawać, iż Tron Ciemności powinien stanowić kolejny klon słynnego Action RPG. Sprawa jednak wygląda inaczej, gdyż najnowszy tytuł stworzony przez grupę CLICK INTERACTIVE to bardziej gra fabularna niż gra akcji.

Kamil

Gra toczy się w feudalnej Japonii, pełnej najdziwniejszych istot, z demonami włącznie. W przeciwieństwie do Diablo, tutaj będziemy dowodzić grupą składającą się z czterech sa-

bohaterów znajdą się mistrzowie poszczególnych fachów. Berserker to nieokielzna siła, walcząca w szale bojowym. Mag jest władcą nadprzyrodzonych sił, które pozwalają mu na rzucanie czarów ofensywnych i defensywnych. Dla wojownika ninja nie ma miejsc niedostępnych, do których nie dotarłyby niepostrzeżenie. Łucznik natomiast odziedziczył całą wiedzę pradawnej japońskiej szkoły łuczników.

czy. Szermierz jest przykładem samuraja, który pojął nauki Sun Tzu (słynny chiński teoretyk wojskowości), umiejętności jego są więc zrównoważone. Brick, kolejny z samurajów, zniszczy każdą zaporę, która stanie mu i jego przyjaciółom na drodze. Ostatnim z całej siódemki jest przywódca, mistrz strategii i taktyki.

Twórcy zapewniają, iż Throne of Darkness będzie grą, w której trzeba wiele myśleć. Problemy, jakie przed nami się pojawią, będą wymagać od nas wykorzystania umiejętności wszystkich bohaterów. Każdy z nich do walki z siłami ciemności będzie mógł wykorzystać ponad siedemdziesiąt zaklęć, które podzielono na cztery kręgi magiczne: wody, ognia, błyskawic i ziemi. Poando do naszej dyspozycji zostanie oddany ogromny zestaw innych broni (w tym również wiele magicznych). Lecz wszyscy ci, którzy grali w Shoguna, poczują się z pewnością jak w domu.

Wiemy więc już, iż kowal to bardzo ważna postać w Throne of Darkness (tak samo jak i w Diablo), istotny jest jednak również kapłan. Dzięki jego niepowtarzalnym umiejętnościom będziemy mogli leczyć nasze rany lub odzyskiwać utraconą energię magiczną. Tak swoją drogą, mam cichą nadzieję, że ci dwa panowią będą o wiele bardziej rozmowni niż znani nam z Diablo. Jak widziecie, nasz arsenał będzie bardzo bogaty, lecz do zabawy potrzebna jest jeszcze dobra fabuła. Autorzy obiecują, że okaza się ona bardzo interesująca, a questy do wykonania nikogo z pewnością nie znudzą. W opcji single player zadań do wykonania ma być bardzo dużo, jednak podczas rozgrywki wieloosobowej nie będzie ich wcale (tylko siekanie się ostało...?). Jako zadośćuczynienie przygotowano możliwość gryna aż w trzydzieści pięć osób jednocześnie.

Grafika ma być przygotowana bardzo starannie; wszystkie szczegóły architektoniczne, wszystkie postacie i tła dopieszczono do granic możliwości. Wszystko po to, by oddać w jak największym stopniu klimat ówczesnej Japonii. Również muzyka będzie nawiązywać do motywów folklorystycznych, odwołując się do dalekowschodniej tradycji. Zapowiada się więc wspaniała gra, osadzona w realiach orientalnych. Data premiery - nieznana. □

Throne of Darkness

Sierra



czy też, w ślad za ubiegłoroczną Wheel of Time z Legend Entertainment, przygotują coś dla komputerowej braci...

• **One Must Fall: Battlegrounds**
Tak jakś w okolicach roku 1995 walczące na arenach roboty (One Must Fall: 2097) sprawiły niemalą radość graczom. Teraz, po pięciu

murajów. To jednak jeszcze nie koniec. Owa czteroosobowa grupa two-rzona będzie z "puli" siedmiu daimjo. Skład drużyny będzie mógł ulegać zmianom, w zależności od naszych bieżących potrzeb. Wśród naszych



U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18
Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złożź zamówienie przez internet
i będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Platność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W STYCZNIU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Heavy Metal F.A.K.K. 2	109
Aliens vs Predator Gold	119	Hidden & Dangerous Gold	99
Asterix i Obelix Kontra Cezar - pl	75	Homeworld Cataclysm	99
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	In Cold Blood - pl	119
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra - pl	99
Carmageddon 2000 TDR	99	Larry 7 - pl	189
Champ. Manager 3+liga polska	69	Liga Polska Manager 2000 - pl	75
Croc 2	109	Longest Journey - pl	75
Crime Cities - pl	99	Majesty - pl	119
Driver	99	MDK 2 + MDK 1 - pl	99
Earthworm Jim 3D - pl	75	Might & Magic 7 - pl	129
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	Might & Magic 8 - pl	159
Final Fantasy 8	159	NBA Live 2000	79
Freespace 2 - pl	79	Need for Speed 4	79
Half-Life Gener. + T-shirt	159	Need for Speed 5 Porsche	119
Half-Life Gener. + T-shirt	159	Outforce - pl	99
Heavy Metal F.A.K.K. 2	109	Quake 3 Arena	139
Hidden & Dangerous Gold	99	Railroad Tycoon 2 Gold - pl	79
Homeworld Cataclysm	99	Shogun - pl	119
In Cold Blood - pl	119	Star Trek: Elite Force	189
Kleopatra - pl	99	Submarine Titans - pl	99
Larry 7 - pl	189	Sydney 2000	139
Liga Polska Manager 2000 - pl	75	Transport Tycoon Deluxe	45
Longest Journey - pl	75	Warlords Battlecry	99
Majesty - pl	119		
MDK 2 + MDK 1 - pl	99		
Might & Magic 7 - pl	129		
Might & Magic 8 - pl	159		
NBA Live 2000	79		
Need for Speed 4	79		
Need for Speed 5 Porsche	119		
Outforce - pl	99		

PC DARK RUMBLE 139 zł
ANALOGOWO - CYFROWY
FUNKCJA WIBRACJI
NOWOŚĆ !!!

PC SPEED DRIVE 319 zł
Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wibracyjną!
PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!
SUPER CENA !!!
1 rok gwarancji

Nektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniejsze - masz pewność, że otrzymasz je równe z oficjalną premierą.

AUTORYZOWANY PARTNER



Coś Nowego

latach z okiem, jej twórcy Diversions Entertainment przygotowują jej sequel: Battleborn! Niestety, nie wiadomo nic o planowanej dacie premiery...



• Diablo 2 dla kolekcjonerów

Mały smaczek dla fanów Diablo 2. Firma CD Projekt wydała niedawno specjalną Edycję Kolekcjonerską Konca Tysiąclecia. Wszystkie egzemplarze wspomnianej edycji są ponumerowane! W środku pudełka będzie można znaleźć (oprócz Diablo 2 na 3 CD :) płytę DVD zawierającą m.in. wyjątkowe filmy z gry, oficjalny poradnik Diablo 2 opracowany przez Blizzard (130 stron!), ścieżkę dźwiękową z Diablo 2 w

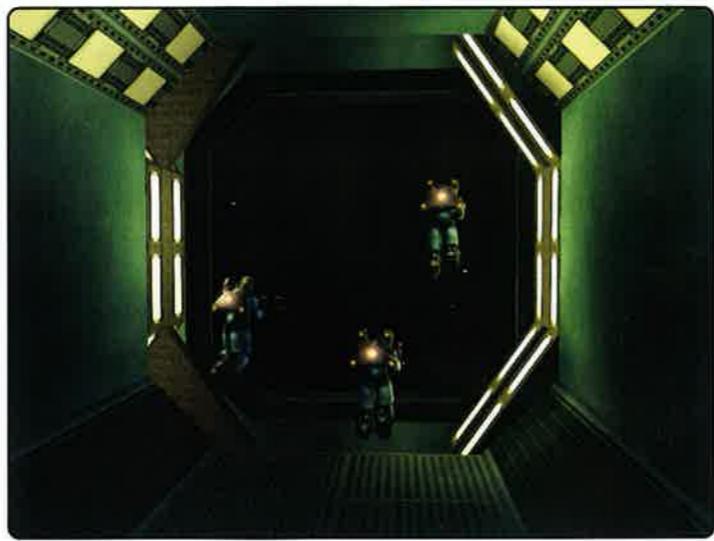


Zero-G Marines

Ponownie niczego nowego w gatunku First Person Shooterów (potomkowie Jego Wysokości Wolfenstein 3D) wymyślić nie sposób. Potwierdza to zachowanie twórców, którzy rzadko ośmieniąją się wyjść poza dopuszczalny kanon zmian. I nie zrozumie mnie źle: śmiało wkracza się na nowe obszary formy, brońcie jednak bogowie - treści, więc nie wiele jest gier widzianych znał lufy pistoletu (bądź jakiegokolwiek innego widelca), w których chodzi o coś więcej niż spektakularne czyszczenie kolejnych planów z hord wrogów przy jak najmniejszym zużyciu amunicji i energii własnej. Majaczy gdzieś Hidden'n'Dangerous, Codename Eagle, a z zupełnie nowych - NoOne Lives Forever - ale po nich pamięć mi się zaczyna... Cóż, po-dobno wąż FPS-ów potknął już własny ogon i mija już ich era...

Gem.Ini

W takich warunkach informacja o projekcie, który wymagać będzie nie tylko czułość myszy, ale i odrobinę wyczucia, na co można, a na co nie można sobie pozwolić w danym momencie (czyli wyczucia taktyki), i tym samym wywie się z zaklętego



moment wróć), ale i dorzucającym do prostego "namierz, naciśnij spust" konieczność realizacji pewnej strategii. Zaniepokojonych uspokajam: strategia i akcja koegzystują, tak zmyślnie, że nie tylko nie przeszczadzają sobie nawzajem, ale uzupełniając się tworzą zupełnie nową wartość, którą docenią zarówno stratedzy, jak i "ludzie czynu"! Jak to się udało? Zacznijmy od samego początku. Mamy rok 2353, ludzie od dawna kolonizują Układ Słoneczny. Na 6 dużych stacjach kosmicznych (Vista Orbital Space Stations; VOSS) rozupełnionych od Marsa po Jowisz prowadzone są eksperymenty biochemiczne o wysokim stopniu tajności. Pech chciał, że jeden z nich, ten prowadzony na Europie, nie powiodł się (nihil novi... :)) i uwolniony wirus zmienił zamieszkujący tam personel naukowy oraz całą ochronę w mutanty - zealoty. Co więcej - konieczność bliskiej współpracy wszystkich 6 stacji sprawiła, że wirus rozprzestrzenił się i w sześć miesięcy po umilnieniu Europy Ziemia straciła kontakt z ostatnią z 6 baz - Ganimede. Zerwany przekaz ujawnił jednak straszną prawdę: baza została

doczne na plakietce na płycie piersiowej potężnego kombinizonu przyniowego, umożliwiającego walkę w kosmicznej pustce, będzie Christopher Kane!

No cóż, nie podejmę się komentowania jakości fabuły. Na szczęście to nie ona jest najważniejsza. Ważne, że przyzwolono na użycie niezbędnej (a więc maksymalnej dostępnej) siły i można będzie oddać się rozkoszy bezlitosnej rzezi! Cel ostateczny: zdobycie wszystkich 6 baz i wyrzucenie w pień wszystkich zealotów (w tym tych w postaci wirusów znajdujących się w centrum dowodzeniowym Złych). Powód? A kto wieǳie może, co siedzi w paskudnych łbach mutantów? Może właśnie kończą opracowywanie planu zagłady Matki Ziemi, bo przysłania im widok na Wenus? Problem jednak w tym, że liczebnie to oni, no, troszka przewyższają grupę tych naszych 5 sprawiedliwych, co oznacza, że taktyka "wchodzę do tego pokoju roającego się od zealotów, a później zobaczymy, co dalej" raczej się tu nie sprawdzi. Tym bardziej, że przeciwnicy nie będą czekać bezczynnie do momentu, gdy wejdziemy im z kawałem ściany do sypialni: kierująca nimi Rada Dziewięciu, złożona ze śmiertników dawnych naukowców i szefów służb bezpieczeństwa, zadba o to, by na naszej drodze stanęły wszelkie możliwe przeszkody z systemami obronnymi stacji włącznie.

Właśnie w tym momencie przeszliśmy płynnie od FPS-a do strategii. W tej bowiem sytuacji przed każdym akceptowanym zadaniem niezbędne jest wybranie odpowiedniego składu osobowego teamu i jego uzbrojenia oraz opracowanie z grubsa (to nie R6) planu ataku. Wcale bowiem nie jest tak, że musimy wejść głównym wejściem i stoczyć nierówny, acz widowiskowy bój z komitem powitalnym; zamiast tego możemy zdecydo-

wać odstępstwo od liniowości zadań: stworzenie interaktywnego teatru, dzięki któremu losy dowolnych dwóch rozpoczętych w ten sam sposób gier potoczą się w zupełnie inny sposób!

Stąd już tylko krok w stronę trybów multiplayer. Niewiele o nich jak do-tąd wiadomo, prócz tego, że obecnie będzie tryb współpracy, łącznie zaś grać będzie mogło do 16 graczy w dwóch teamach po 8. Warto jed-

nak zauważać, że dla wszyskich nowych gier na rynku, Zero-G Engine jest jednym z najnowocześniejszych systemów. Wszystko, co oznacza, że gry, które go wykorzystują, będą miały znacząco lepsze możliwości i możliwości gry.

Coś Nowego

formacie Audio CD oraz podkładkę pod mysz. Edycja Kolekcjonerska będzie kosztowała 159 PLN.

• Deus Ex - multiplayer?

Ponadto, podkreślam, ponownie wraz z nowym patchem do tego doskonałego RPG w menu pojawi się opcja multiplayer. Eidos jednak nie potwierdza tej wieści. Cóż, pozostało czekać...

• Sacrifice PL - bonus!

Mamy fantastyczną wiadomość dla wszystkich czekających na premierę Sacrifice! Otoż do polskiej edycji zostaną dodane 2 bonusowe krążki, na których można będzie znaleźć m.in. 2 dodatkowe mapy dla trybu multi-player, ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD oraz 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów. Polska premiera Sacrifice planowana jest na grudzień bieżącego roku.

• Dave Mirra Freestyle BMX

Sladeen Activision i Tony'ego Hawk's Pro Skater (reprezentowany w tym numerze) idzie Accalim i jego Dave Mirra Freestyle BMX! Ciekawostką jest, że ponad 1300 trików, jakie można wykonać w trakcie gry, i muzyka m.in. Cypress Hill!

• Original Wars

Jak zapowiadają przedstawiciele Interplaya, Original Wars będzie RTS-em, który swoją grywalność podbię wszystko na głowę. Grajac amerykańskim marines, arabskim najemnikami lub rosyjskimi żołnierzami będziesz musiał cofnąć się w czasie, po to, by przejąć kontrolę nad surowcem i milo kojarzącym się nazwą si-berium. Jak obiecuje twórcy Original Wars, gra będzie miała bardzo dużo różnych zakończeń, dzięki czemu nie zdziwi się tak szybko jak klasyczny RTS. Znajdzie się tu również sporadycznie rozwijające się, jak np. własnoręczne projektowanie pojazdów.

• Pizza Connection 2

Pamiętacie jeszcze Pizza Syndicate? Pewnie, że tak - ta odjazdowa strategia swego czasu zrobiła dużą furorę na naszym rynku. Mamy dobrą wiadomość dla fanów tej Pizzy. CD Projekt na pierwszy kwartał przyszłego roku planuje wydać kontynuację tej gry! Pizza Connection 2 (bo tak będzie się nazywać kontynuację) tym razem ma przypominać bardziej symulację biznesową niż zabawną strategię o sympatycznej grafice. Pizza Connection 2 będzie znacznie bardziej rozbudowana, a grafika zmieni się na bardziej "poważną". Więcej szczegółów już wkrótce.

• Worms World Party

Ta kultowa gierka powróci już niedługo w nowym wydaniu! Tym razem robale dostaną do dyspozycji nowe rodzaje broni, a ponadto będą mogli stoczyć pojedynek na nowych planszach. Największe zmiany znajdują się na planszach rozgrywek sieciowych. Jak obiecuje twórcy gry, w Worms World Party zostanie ulepszona obsługa protokołów sieciowych, dzięki czemu będzie można grać w sieci bez lagów (trudno w to uwierzyć komuś, kto korzystał z łącz TP SA :). Ponadto zostaną utworzone specjalne chat roomy, w których wielbiciele wormsa będą mogli wymieniać swoje opinie. Gra pojawi się w ofercie CD Projektu na początku przyszłego roku.

• Economic War

Nie, nie chodzi o to, kto będzie ministrem finansów. Choć... być może?

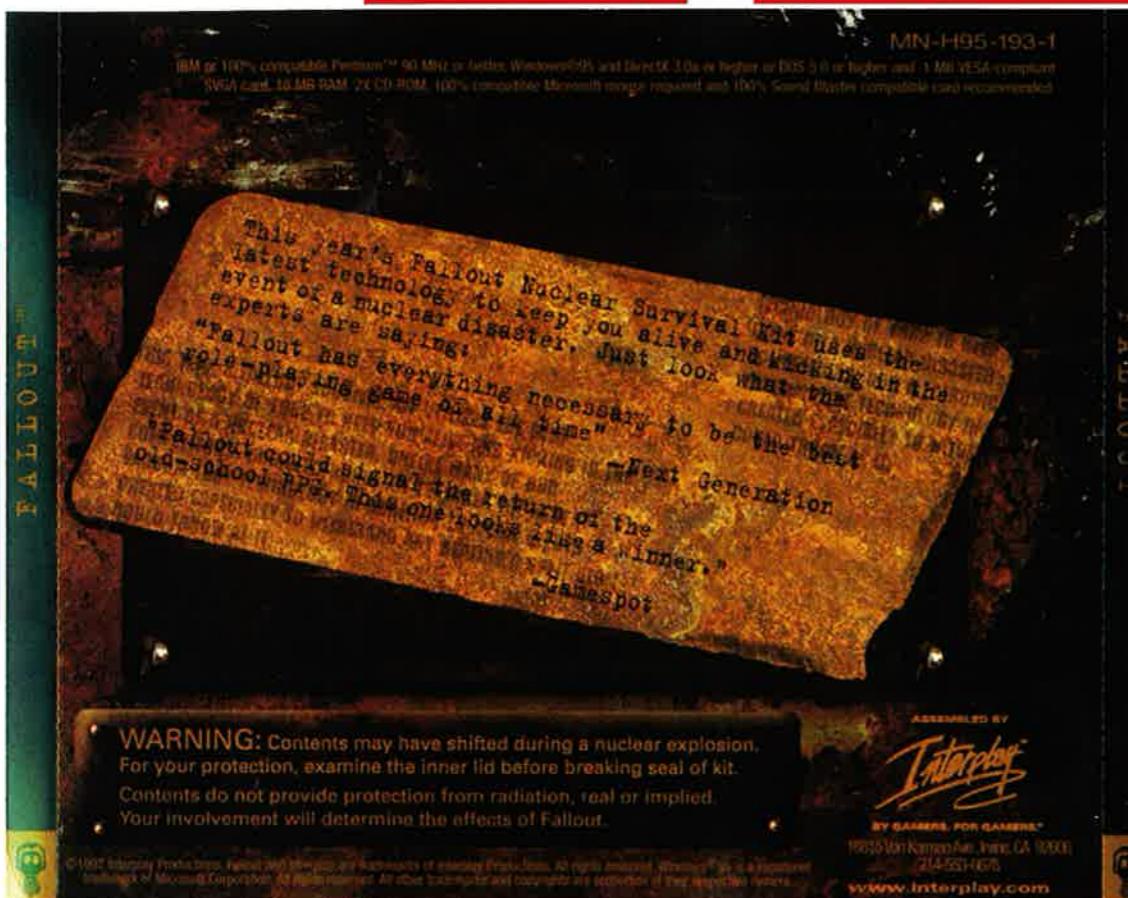


nak uświadomić sobie, co niesie ze sobą fakt, że tu zagrożenie będzie mogło nadjeść z każdego dowolnego punktu wokół naszego bohatera! Nie znasz więc dnia ni godziny...!

Całe to bogactwo treści byłoby nienaturalne bez odpowiadającej mu formy.

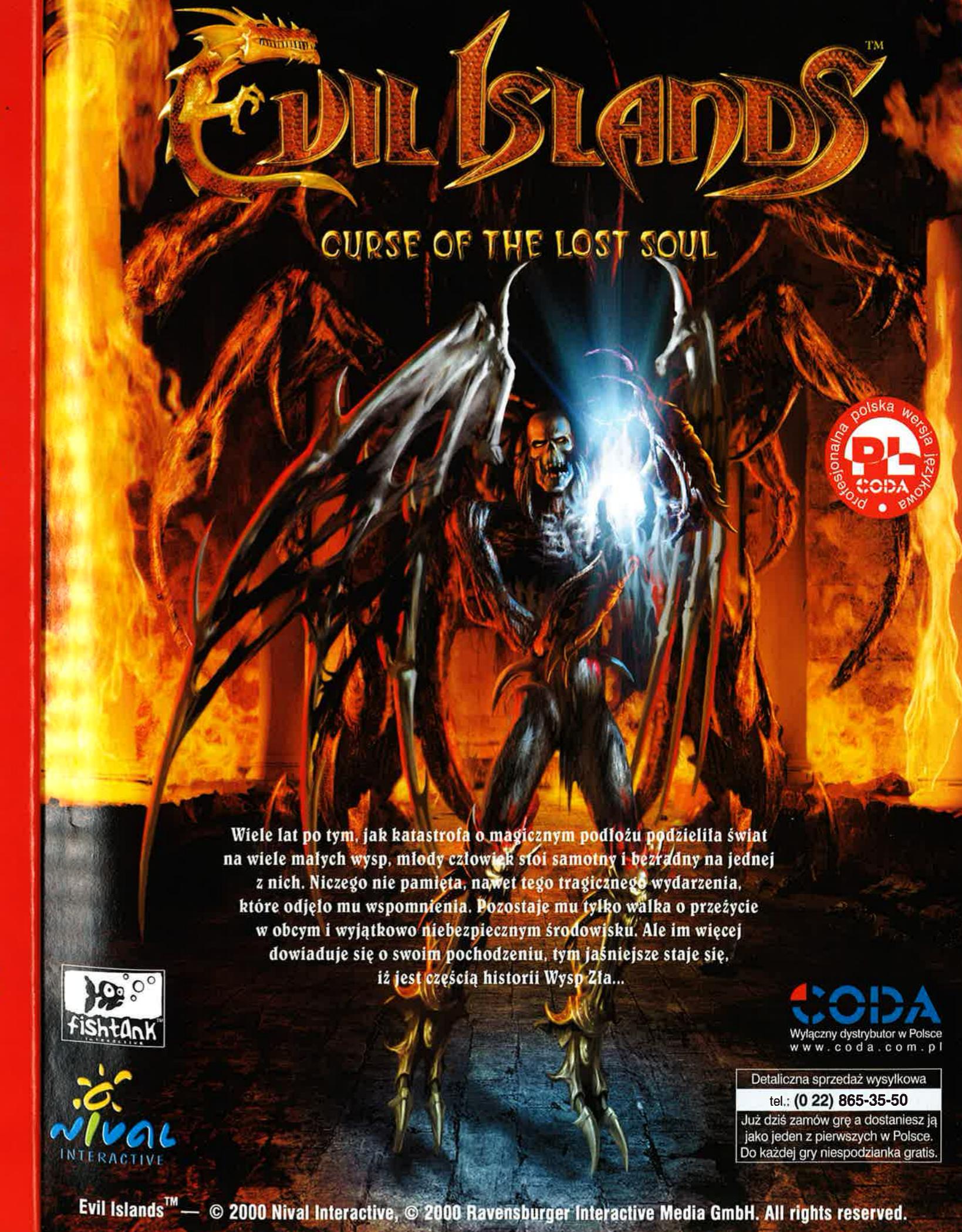
...

... i zapłacicie, gdyż Zero-G rozpoczęta swą nierówną walkę w obronie Ziemi jesienią roku 2001. Ech...



Zaległe okładki na pełne wersje

Nadchodzi nowa generacja RPG-strategii!...



Wiele lat po tym, jak katastrofa o magicznym podłożu podzieliła świat na wiele małych wysp, młody człowiek stoi samotny i bezradny na jednej z nich. Niczego nie pamięta, nawet tego tragicznego wydarzenia, które odjęło mu wspomnienia. Pozostaje mu tylko walka o przeżycie w obcym i wyjątkowo niebezpiecznym środowisku. Ale im więcej dowiaduje się o swoim pochodzeniu, tym jaśniejsze staje się, iż jest częścią historii Wysp Zła...

CODA
Wydawca gier komputerowych w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 865-35-50

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra

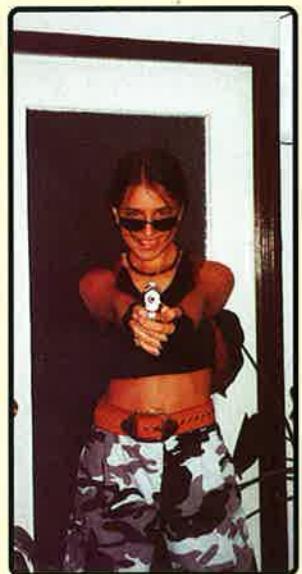
- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przypiąć ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Uwaga: Właśnie trwają prace nad poświęceniem albumu z Larą Croft (także w 100% znamy tytuły i nazwy kapituł, a nie konkretnie wyprodukowane tytuły Lar). W związku z tym, w konkursie przewidzianym, niech uczestnicy się z nim nie borykają, bo chcieliby by iluminacy się z nimi nie Lar, aleby chociażby nie iluminacy się z nimi nie Lar. Wszystko, co nie będzie zgadzało się z tą chwilą konkursu, niech zostanie przekazane na koniec konkursu. Wszystko, co z przyczyn technicznych nie będzie wykrywalne potrafią Angielskim Jolte?

Wentu-
ję

**Uwaga: Wielkie święta przeszły pod znakiem Al-
exandry i Lary Grott (ale to w 100% znamy dzia-
kiem Lary, a nie powrótka wysławionego aktor-
a produkcji, w której zagrała z Agatą, to kontynuacja
z Lare, której chciałyby filmować 50 z 500
statystów, alech dąbrówka w kredze, 12 chce-
by ich zbroi zacząć przekształcanie aktorów min-
iących do 1000).
Także to z powiększeniem wskazał konkursy.
Bliżej wykrywanego potoku Angeliny Jolie? 3.**

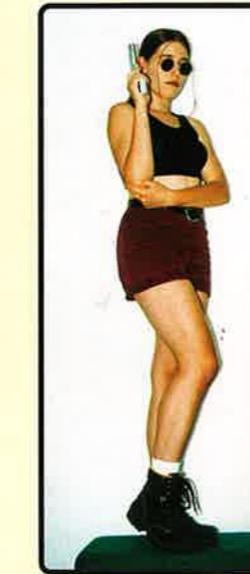
A dziś prezentujemy kolejne propozycje: najpierw Lary w wykonaniu



Diany Rutkowskiej (lat 13)



siostry Łukasza Gamrowskiego



Anny Siedlickie

następnie



Darth Maul: Grzegorz Inglot



Messiah: Maciek Jaworski

Za miesiąc kolejna odśłona. Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy.

Interaktywny system hi-fi + video + remix

Zostań cyfrowym disc-jockeym! Remiksuj wszystko, co się da!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Uż dziś zamów grę i dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce
o każdej gry niespodzianka gratis!

 Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

WYŁĄCZNY DISTRYBUTOR W POLSCE
www.coda.com.pl

www.magix.com

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

The logo for MAGIX, featuring the word "MAGIX" in a bold, sans-serif font inside an oval border.



ready to explore

Colin McRae 2.0

Miałem okazję pobrać w Colina dwa! Sam nie do końca wiem, jak do tego doszło: ot, rozmawiałem sobie z człowiekiem z CD-Projektu. W pewnym momencie, ni z tego ni z owego, napomknął coś o pierwszej grywanie wersji sequelu tego wybitnego przedstawiciela symulatorów rajdowych, który miał się u nich zjawić. Decyzja i jej wykonanie przyszły dosłownie z prędkością myśla: mój rozmówca nie zdążył nawet odłożyć słuchawki, gdy ja pukałem go już w ramię... Ze co? Ze to nic? Przypomnę więc, nasza redakcja to Wrocek, CDP zaś - Wawa...

Gemini

T o oczywiście, że nie mogłem podarować sobie tej sposobności, nie w sytuacji, gdy w grę wchodzi taka stawka! Przecież to nie jaką tam grę z autami w roli głównej, to Colin! Tytuł, który znają wszyscy, tytuł, który w samej Europie sprzedał się w liczbie ponad 1 250 000 egzemplarzy, tytuł, w który gra się nieprzerwanie po dziś dzień! Stworem: tytuł kultowy, tytuł którym Codemasters ugruntowało ostatecznie swą dominację w dziedzinie symulatorów rajdowych czwórkółów!

No, teraz, kiedy się już pochw... podzieliłem swoją radością, mogę przystąpić do rzeczej i, mam nadzieję, rzucającej nieco światła oceny tego wyczekiwanej z niecierpliwością tytułu. Pierwsze i najważniejsze, co należy o nim powiedzieć, to fakt, że jest to jedynie (i jednocześnie) dobry sequel i nikt ponadto. Nie znajdziemy więc w nim rzeczy, które swą obcością zakłócą nasz dobry, wywołany wrażeniem powrotem do domu humor. Nie oznacza to naturalnie, że nic się nie zmieniło. Przeciwne: zmieniło bardzo wiele, głównie jednak w formie, nie treści gry. Tak jak poprzednio więc mamy do wyboru dwa tryby gry: symulacyjny, stojący się jak najwiemniej przybliżyć obraz rajdów (w sumie 8, o tym jednak za chwilę), oraz arcade, w którym ściągamy się z nawet 6 przeciwnikami naraz (dodatkowo, wyłącznie w jedynie interesującej nas wersji na PC LAN i Internet). Ponownie mamy możliwość przetestowania samochodów znanych zapewne jedynie z przekazów telewizyjnych (np. Forda Focusa, Subaru Imprezy, Peugeota 206, Corolla czy Seata Cordoby, ale i żywych legend typu Peugeot 205 Turbo 16, Lancia Delta Integrale, Sierra Cosworth, a nawet Mini Cooper) po osiu torach. Tak jest, teraz osiem, bo do znanych już z jedynki Finlandii, Francji, Grecji itd. doszły Kenia i Włochy.



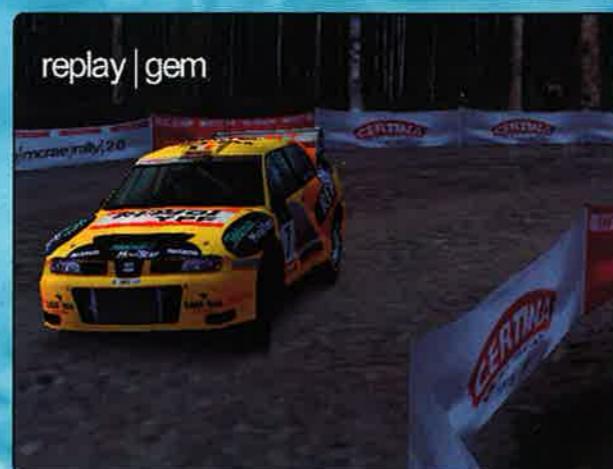
waniu torów, kiedy na skutek emocji zawęża się pole widzenia, wcale tego nie widać. Po wtóre - wygląd i zachowanie samochodów. Wygląda... Cóż, powiem tak: podwoja się ilość polygonów, co sprawia, że samochody są znacznie bliżej swoim rzeczywistym odpowiednikom. Dodatkowo do odpowiednio mocnego sprzętu możliwe jest włączenie odbicia elementów otoczenia na samochodzie! Po trzecie wreszcie: model uszkodzeń, który śmiało może być przywoływany jako przykład dobrze wykonanej roboty. Wystarczy dosłownie chwilę nieuwagi i na szybie pojawia się uroczka siatka pęknięć, jeden zły wymierzony skręt kończy się przytarciem tylnego błotnika o stojące zdejdywanie zbyt blisko drogi drzewo, naruszone już wcześniej szyby wysypują się, a tylny spoiler kotacze



Colin McRae 2.0
Codemasters
CD-Projekt

o blachy... Wspaniały jest również sposób, w jaki autka się brudzą: w dosłownie parę chwil po starcie w deszczu mój Focus zamienił jaskrawe kolory na naturalny błotny.

No, wreszcie odpowiedni moment, by wspomnieć co nieco o istocie rzeczy: fizyce. W Colin McRae 2.0 pojawiło się coś, czym dotąd poścignąć mógł się jedynie Porsche 2000: niezależne zawieszenie kół, czyli cztery punkty podparcia samochodu. Jakie to ma znaczenie dla odczucia jazdy - nie muszę mówić,



Zaczynamy na ogół w warsztacie, więc warto wspomnieć, że ustawiać w CMR2.0 można wszystko: od rodzajów opon, przez długość przełożen, po miękkość, czy raczej twardość, zawieszenia. Przygotowane auto zaciągane nie jest na start i w tym też miejscu rozpoczyna się to, co w Colinie najlepsza: jazda! Po pierwsze - tory, które naprawdę muszą się podobać. Wprawdzie drzewa stojące przy drodze to jedynie bitmapy, jednak przy zwykłych osiąganych prędkościach i skomplikowanych wiarygodny dźwięk: nie jest tajemnicą, że Codemasters przeprowadziło autentyczne sesje nagraniowe z oklejonymi mikrofonami samochodami rajdowymi w roli głównej!

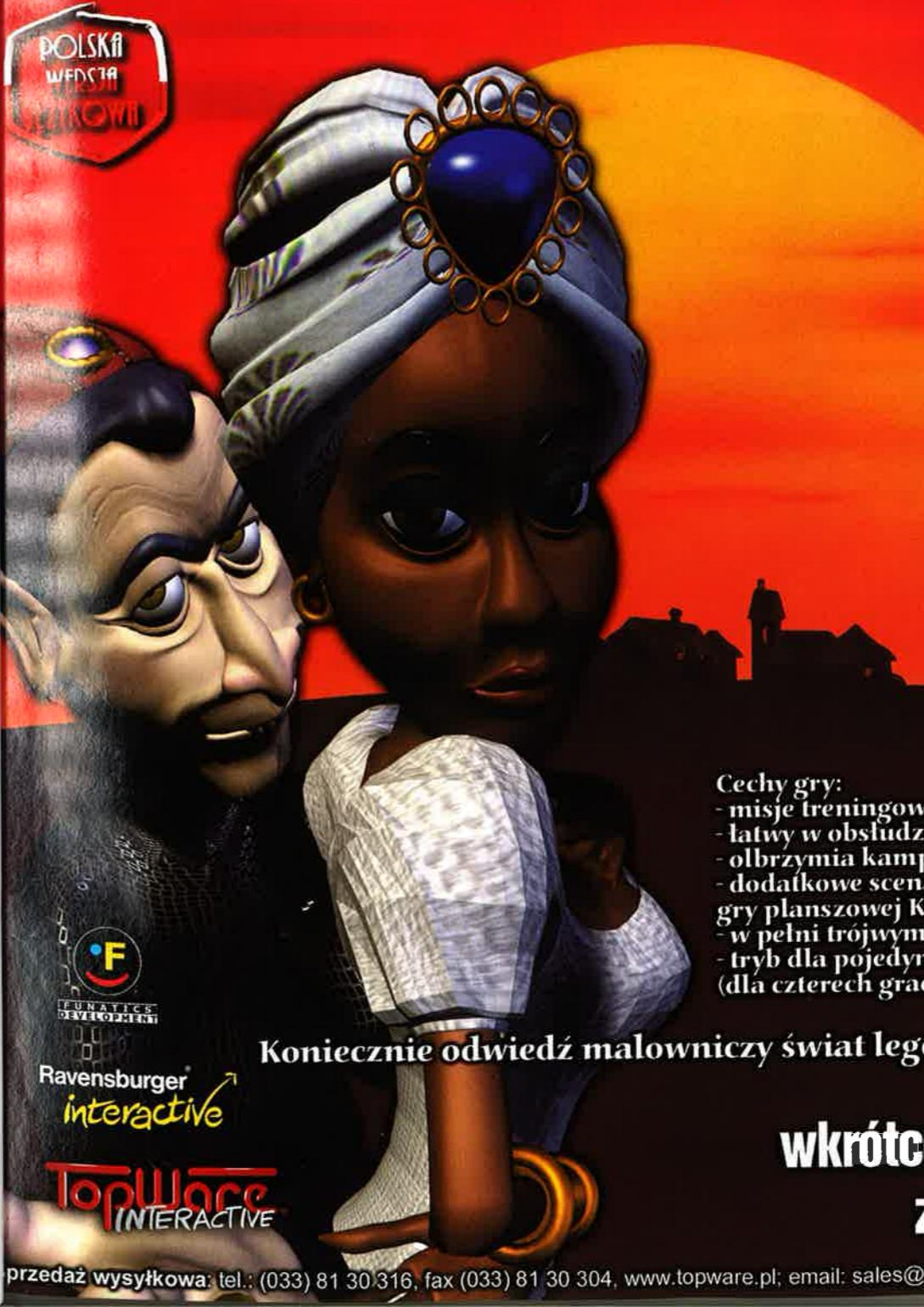
Na zakończenie dwie rzeczy, których obecności nie miałem okazji stwierdzić. Po pierwsze: nie dane mi było usłyszeć występującego w roli pilota... Krzysztofa Hołownicy! Tak jest, popularny Hołek ustąpił nam miejsca za kółkiem, zadowalając się rolą pasażera! Nie dane mi było zaś z tego powodu, że po prostu team lokalizujący Colina nie miał jeszcze możliwości zintegrowania materiału dźwiękowego z kodem. Po wtóre zaś: w wersji, w której grałem, brakowało kokpitu. Co więcej, nikt nie potrafił odpowieǳieć mi, czy takowy pojawi się w wersji komercyjnej. Mam nadzieję, że jak najbardziej, choć z drugiej strony Colin ma być wydany równocześnie na PSX, tam zaś nie ma mowy o kokpitu...

Tak czy owak warto na te dwójeczkę czekać: nie wiem, w jakim stopniu jest "prawdziwa", nie udało mi się bowiem jeszcze nigdy wskoczyć do takiego śmiesznie pomalowanego samochodu, ale wrażenie, że "ja jadę naprawdę" jest przemożne! Stworem: czy Codemasters są rzeczywiście mistrzami kodu? Muszę pierwą po raz w pełnej wersji, jednak już w tej chwili wiem, że mają oni "zaledwie" 99% szansy na to, że te właśnie słowa będą wieńczyć recenzję Colin McRae 2.0! □

CATAN

PIERWSZA WYSPA

Słynna gra planszowa OSADNICY CATANU - "Die Siedler von Catan", która w 1995 r. otrzymała wyróżnienie GRY ROKU, jest obecnie dostępna w wersji na PC!!!



Cechy gry:

- misje treningowe, przemyślane zasady gry
- łatwy w obsłudze interfejs
- olbrzymia kampania, dwanaście misji
- dodatkowe scenariusze stworzone przez autora gry planszowej Klausza Teubera
- w pełni trójwymiarowe postacie
- tryb dla pojedynczego gracza oraz gra sieciowa (dla czterech graczy)

Koniecznie odwiedź malowniczy świat legendarnej wyspy CATAN!

wkrótce w sprzedaży
za 79 zł

Ravensburger
interactive
TopWare
INTERACTIVE

Jetfighter IV Fortress America

Przez dwadzieścia lat Stany Zjednoczone były największym supermocarstwem świata. Zakres ich sił i dyplomacji sięgał każdego zakątku na ziemi. Ameryka pomagała rozstrzygnąć konflikty na Bałkanach, w Indonezji i na Bliskim Wschodzie, ale kiedyś jej dominacja musiała się skończyć...

Kynes

W styczniu 2012 roku Rosja, Chiny i Korea Północna sprzymierzyły się, tworząc razem Koalicję. Jej głównym celem była destabilizacja równowagi sił na świecie. Koalicja realizowała swoje plany poprzez wywoływanie pomniejszych konfliktów, a w międzyczasie szkowała się do zadania śmiertelnego ciosu potędze Stanów Zjednoczonych. Nadszedł czas wojny, w której terenem działań będzie USA!

Jetfighter IV: Fortress America to kolejna część doskonałego symulatora lotu, który jest chyba jedną z najstarszych gier tego gatunku. Firma MISSION STUDIOS tym razem do konfliktu, w jakim przyjdzie nam wziąć udział, postanowiła włączyć siły Rosji, Chin oraz



W grze będziemy mieli możliwość pilotowania takich maszyn jak: klasyczny F-14 Tomcat, bardzo szybki i zwrotny F/A-18 Hornet czy F22 Raptor. Naszymi przeciwnikami będą w głównej mierze MiGi-29, MiGi-42 i doskonale SU-27. Oprócz tego zetknimy się oczywiście z całą masą naziemnych i pływających jednostek wroga. Jak wspomniałem wcześniej, teren działań został wyraźnie ograniczony do rejonów San Francisco.

Od razu narzuca mi się skojarzenie z Flight Unlimited II (tam także lataliśmy nad tym rejonem). Na szczęście technika idzie do przodu i fakt, że latamy w tym samym rejonie, nie przeszkadza, by wyglądał on trochę inaczej. Wszystko to za sprawą dokładniejszego przygotowania zdjęć satelitarnych. W FUII mieliśmy fotorealistyczną scenę Zatoki San Francisco na obszarze 11 000 mil kwadratowych, przygotowaną na podstawie zdjęć satelitarnych. Natomiast w Jetfighter IV odwzorowane zostało centrum San Francisco i 50 000 mil kwadratowych okolic, z uwzględnieniem dużo większej liczby szczegółów. Wszystkie obiekty naziemne są w pełni interaktywne i każdy miłośnik eksplozji będzie miał sporo zabawy podczas ich niszczenia. Wersja testowa, jaką otrzymałem, miała poważne braki w konfigurowaniu opcji graficznych, ale autorzy twierdzą, że w końcowej wersji to się zmieni na lepsze. Póki co mamy do dyspozycji rozdzielcość włącznie 1600 x 1200. Grafika, ogólnie rzecz biorąc, stoi na wysokim, przywoitym poziomie. Uwzględniono wszelkie czynniki pogodowe oraz pory dnia.

Kolejną ważną rzeczą w symulatorach jest oczywiście model lotu. W tym przypadku mam wrażenie, że autorzy nastawili się raczej na średni realizm, podnosząc tym samym dynamicę gry. Tak więc miłośnicy Falconów lub Flankera mogą być trochę zawiedzeni.



Wersja gry, w jaką miałem sposobność grać, oferowała całkiem sporo. Dostępna jest kampania, która zawiera także misje treningowe. Takie rozwiązywanie nie jest nowatorskie, ale dobrze się sprawdza w praktyce. Gra oferuje nam także wybór przypadkowej lub pojedynczej misji z kampanii oraz

lot bez żadnych celów i zadań (co w stylu Flight Unlimited). Dzięki zastosowaniu fotorealistycznej sceny możemy cieszyć się wspaniałymi widokami terenu i wody. Świecznie stworzono też trójwymiarowe modele wszelkich pojazdów, statków (jest nawet jacht) i budynków. Mam nadzieję, że w przyszłości, oprócz rejonu San Francisco, pojawią się także inne miejsca. W trybie wieloosobowym można grać w sieci LAN (do 16 graczy) i w Internecie. Podstawowy tryb to oczywiście dogfight. Cóż jeszcze? Świecone efekty dźwiękowe, duża możliwość ingerowania w realia gry, a także pomorski generator misji (choć trochę zbyt uproszczony).

Wypada mi jeszcze dodać, że pomimo kilku wad, takich jak rozszpujące się tekstury itd., gra testowa działała całkiem poprawnie.

Jetfighter IV:
Fortress America

Producer:
MISSION STUDIOS
Dystrybutor:
PLAY IT

Korei Północnej. Natomiast teren działań przesuwa się w pobliże San Francisco. Agresja Koalicji rozpoczyna się od pojawienia się u wybrzeży Ameryki nowego superlotniskowca chińskiego. Ty, drogi graczu, będziesz miał możliwość, jako pilot U.S. Army wziąć udział w walce o wolność i potęgę Stanów Zjednoczonych.



King Arthur's Knights

Evolução w grach powinna polegać na tym, aby łączyć najbardziej udane cechy jakiegoś produktu i na tej podstawie tworzyć nowy. Firma Cryo pracuje nad grą przygodową "King Arthur's Knights", która - jak się spodziewam - połączy najlepsze cechy dawnych jej gier przygodowo-edukacyjnych z tym, co dobre w ostatnich produktach, takich jak "Wehikuł czasu" czy "Odyseja". Jeśli ta tendencja się utrzyma, Cryo ma szansę stać się firmą, która wytyczy nowy kierunek rozwoju przygódówek.

El General Magnifico

Rzecz w tym, że dotychczasowe osiągnięcia Cryo (czyli jej gry edukacyjno-przygodowe) miały grafikę bardzo ładnie opracowaną, ale nieco sztywną. Widok należał do FPP, ale nie wszędzie można się było zatrzymać i rozejrzeć. "Tocząc wzrokiem dookoła", udawało się to jedynie w miejscowościach przewidzianych przez twórców gry. Dwie ostatnie gry Cryo, wymienione już przeze mnie "WC" i "O", przedstawiają całkiem inną podejście do gry. Wszystko jest przedstawione w TPP, bohater zaś ma sporą swobodę poruszania się po obszarze gry - choć też nie do końca taką, jak byśmy chcieli. Utrzymano za to edukacyjne wartości gry.

"KAK" to gra przygodowa, w której gracz będzie animował przygody młodego giermka, pragnącego poznąć kilka rycerskich legend. I tu programiści Cryo również prezentują ciekawe podejście do sprawy - do tych samych bohaterów

przyznawali się i pogańscy Celtowie, i chrześcijaństwo (które wszędzie bardzo zręcznie adaptowało miejscowości, zbyt trudne do wykorzenienia legendy i obyczaje). Pamiętajmy, że w czwartym wieku na



szczególnie zwycięstwo wiary Chrystusowej nie było jeszcze wcale takie oczywiste, nieco wcześniejszy mitraizm miał wszędzie bardzo gorliwych wyznawców, a i druidom zwolenników nie brakowało. Nie wiadomo zresztą, jak by się potoczyła historia Europy, gdyby sto lat wcześniej cesarz Konstantyn, zwany Wielkim, dla wzmacnienia władzy nie zawał sojuszu tronu z ołtarzem i nie uznał chrześcijaństwa za religię państwową.

Tak czy owak, na początku gry otrzymujesz możliwość poznania działań jednego z legendarnych rycerzy z dwóch punktów widzenia: pogańskiego i chrześcijańskiego. Okazuje się, że przygody tych samych herosów wyglądają zgoła inaczej - w zależności od tego, czy spisał je kościelny czy pogański skryba. Tak więc gracz otrzymuje do ręki w zasadzie dwie zupełnie różne gry; co prawda akcja obu toczy się w tej samej mniej więcej scenie, ale motywacje bohaterów, ich sposoby działania oraz wygląd wyglądają niekiedy zupełnie inne.

Na pochwałę programistów firmy Cryo zasługuje fakt, że w ostatecznym rozrachunku wartości takie jak cnota, honor, uczciwość czy prawość miały jednakową barwę w oczach pagan i chrześcijan. Rycerz działa i zachowuje się "rycersko" - i to pojęcie ma ponadkulturową i ponadczasową wartość... co nam bardzo dobrze i w niezwykle atrakcyjny sposób ukazują twórcy "KAK".

Edukacyjne wartości gry polegają na tym, że w każdym momencie można wejść w opcję Encyklopedia, w której zawarto bardzo wiele informacji o średniowiecznej Europie i jej kształcie politycznym, religijnym i kulturowym. Poznajemy historię niektórych ziem i żyjących na nich ludów - co dla nas, mieszkańców Europy (środkowej) Wschodniej, może mieć szczególną wartość w chwili, w której zgłaszymy pretensje (jak najbardziej słuszne i uzasadnione, ale nie zawsze poparte rzetelną znajomością historii partnerów) o przyjęcie nas w poczet narodów europejskich. Dla porządku dodam jeszcze, że - jak zawsze w grach Cryo - bardzo mi się podoba oprawa muzyczna i efekty dźwiękowe (z prawdziwie przestrzennym wyciem wiatru czy zawodzeniem wilków) i z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję gry. Żywię tylko nadzieję, że polski dystrybutor spolszczy tę grę ze starannością i polotem...



King Arthur's Knights

Producent:
Cryo
Dystrybutor:
CD Projekt



Specjalne ceny w prenumeracie

12 numerów x 12 zł = 144 zł
 (oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery
 CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł
 (oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł
 (oszczędzasz prawie 9 zł)

Ostatni raz

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Ostatni raz tak tanio

MIKOŁAJ z CD-Action przez cały rok!

Pamiętaj: jeśli teraz zamówisz prenumeratę, przez cały rok będzie odwiedzał Cię listonosz - Gwarancja utrzymania niskiej ceny

TWÓJ OSOBISTY MIKOŁAJ

= 0 zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaż wypełniony formularz (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za możliwość spowodowania skradzionego lub niezwyklego wypełnienia przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorkami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zamień Krzyżek na przekazie odpowiedni kwadrat (lub numerem obok numeru prenumeraty) i umieść, że wyłata należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi kwadrat. Kryje się tu tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumerata rozpoczęta 10 lipca oznacza, że do 15 maja, decyduje data stampa pocztowego.
- Jeśli termin zostanie przekroczone, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Obaż się, wypisany w placówce Poczty Polskiej, koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłaj oddzielnie płyt CD-Action, postawiąc stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
- 2. Prenumerata zapewniona kosztuje 100% złotych.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wyszczególnij numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wyselekcjonować kilka numerów na jednym przekazie.
- UWAGA:** Nie mamy już żadnych numerów 96 i 127 zł, z 98 zł i 101, 12, 9/99 zł!!!
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Stuży do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Kom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9 do 15 i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobot i niedzieli) od godz. 9 do 11.

Daniel Salego, tel. 071 343 7071 w. 238, e-mail: dan@silverburk.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że tak podpis może sprawdzać śmiaśną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechwytywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro plików nie ma - musimy czasopismo wysyłać. Prosimy, biegamy wreszcie na kolana - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na nauce Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Was prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypieniu Was materiałami reklamowymi albo sprzedanymi bazie danych firmą marketingową. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!



12/2000



GAMEWALKER



4x4 Evo

- Gatunek: wyścigi off-road
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200MMX, 32MB RAM, akcelerator
- Grałismy na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Bez problemów.

Uwagi:
yASIU: Wszystko pięknie, ale realizm to autorzy chyba zostawili w lombardzie...
Gem.in: Coś w tym jest... Najpierw rozpadzasz się, jadąc pod góre, później lecisz przez pół planesy (tak ok. 20 sek.), by w końcu przylebić i powrócić całosz od poczynku...
Jedi: No chodźsz tutaj, bo jak przywał w puzon!!!

Broken Land

- Gatunek: kopiąc Diablo :)
- Liczba CD: 1
- Ocena: 1+
- Wymagania minimalne: P166, 32MB Ram, W95/98, CDX
- Grałismy na: P500, 128MB Ram, Riva TNT2
- ...: Za szybko to nadal nie chodziło...

Uwagi:
Ugly Joe: Jeśli uważasz, że gra, którą kupiłeś, jest kiepska - wymień ją na Broken Land. Zobaczyś, że wcale nie było taką złą.
yASIU: Proszę o niekapanie leżącego...
Ulver: To może postawmy pudełko i skoczymy?
Jedi: Pużonem go!

Animorphs

- Gatunek: akcja/arcade
- Liczba CD: 1
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, 4xCD, Win 95/98,
- Grałismy na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT
- ...: Było OK.

Uwagi:
Smuggler: Animorphs nie grałem ani(morphs) nie zamierzałem, bo popatrzyłem na screeny i mił wylatczy. A komiksów tego typu i tak nie lubię.
yASIU: A ja miałem do czynienia z tą grą... ale wtedy robiłem zapowiedź - i zapowiadała się nieźle.

Championship Manager 00/01

- Gatunek: menadżer
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 166, 32 RAM, WIN 98
- Grałismy na: C 433, 128 RAM, WIN 98
- ...: Odkąd szymbułko jak na menadżera.

Uwagi:
Ulver: Ja się nie wypowiadam z oczywistych względów.
Smuggler: Ja tym bardziej. Nie lubię gier sportowych

Baldur's Gate 2 PL

- Gatunek: RPG
- Liczba CD: 5
- Ocena: 10
- Wymagania minimalne: P233MMX, 32MB RAM
- Grałismy na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Przydały się trochę więcej pamięci...



Uwagi:
Allor: Jak dla mnie: RPG roku. Pozycja obowiązkowa i obecnie bez konkurencji.
yASIU: Wymia... szkoda tylko, że to nie dla mnie - gigabajt wolnego miejsca jaka minimum to dla mnie trochę za dużo. Ale po tym kolejny RPGowy hit...
Gem.in: Już zamówiliem, i zapłaciłem za przed i gaz z góra. I umówiłem się ze znajomym lekarzem... Ups.

Cultures: The Discovery Of Vinland

- Gatunek: Sim
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne:
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...: No bardzo wysokich rozdzielczościach wikingowie lądują na sprowności.



Uwagi:
Mac Abr: Coś pomiędzy Settlers i AoE + sporo humoru. Fajne!
Smuggler: No mi zdominiem jeden z miliardów RTSów w tym roku.
yASIU: Oj tak, niby to da Settlers podobne, ale jakże inne... wspaniale, prosto...
Bambino de Bodom: CUDO!!!
Gem.in: Przepraszam, nie dosłyszałem... Do Smerfów podobne?

Escape from Monkey Island

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 2
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P1233, 32 MB RAM, doplecaż
- Grałismy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...: Całkiem przyjemnie wówczas chodzi.



Uwagi:
Ugly Joe: Doszczęli jedyni wymiar i na szczęście gry to nie populo.
Smuggler: Znoss "angielski" i lubisz się śmiać - kup tą grę.
Allor: Nie lubisz "angielski", i lubisz się śmiać - uż się "angielski"!
Czarny Iwan: Nie znoss "angielski", nie lubisz się śmiać. Nie uciekiesz z Wyspy Malp.
yASIU: A nie lepiej oglądnąć Misia? Chociaż z drugiej strony - dla tej gierki warto... naprawdę.
Ulver: A może Gumisie? IMHO to jedna z lepszych bojeł, o EMI? Tyle cołerska sprawa...

FIFA 2001

- Gatunek: sim/sport
- Liczba CD: 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233, 32 RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...: Walno... to znaczy w tej piłce wszysko toczy się nad wyraz powoli.



Uwagi:
yASIU: Jakiś to taki dziwne, Premier League Stars 2001 jest o niebo lepsze...
Ulver: That's right my friend ;) lojkonik z Yasia, a jednak zna się dobrze kopanej ;)
Gem.in: Nic dziwnego, tyle razy był kopany...
Czarny Iwan: To taki nudne. Zeby chociaż można było wyrywać nogi zawodnikom.
Jedi: I przywał mi w puzon!!!

Frogger 2: Swampy's Revenge

- Gatunek:ręcznościówka
- Liczba CD: 2
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, Win 95/98
- Grałismy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...: Bez zustrzeżeń.

Uwagi:
Smuggler: Fajna zabawa, polecam jako relaks dla umysłu po ciężkim dniu.
McDrive: Coś to wygląda mi na masowy powrót do przeszłości: Frogger, Frogger - ehh, dobre czasy nastojały ;))
yASIU: Jak tak dalej pojedzie, niedługo będziemy sprzedawać CDA pisane ręcznie po glinianej tabliczce...

Uwagi:
Ulver: Wcześniej mój kupal w podstawówce miał taką zabawę, że łapał żabę, brał stómek i... [cenzura redakcyjna]
Czarny Iwan: Ciekawe czy ma teraz dziewczynę. Co do Froggera... Warto go poznać.
Jedi: Buuuu...!!! Gdzieeee mlejów puuuuoooon!!! Buuuu!!!

In Cold Blood

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 3
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX, CDx
- Grałismy na: C333, 128 MB, Win 98, Riva TNT 16 MB
- ...: Za szybko to nadal nie chodziło...



Uwagi:
Ugly Joe: Hm, gra jest taka sobie - fajna ale nie porwa...
McDrive: I to wcale nie dlatego, że nie ma samochodów...
yASIU: Pewnie, że nie...
Ulver: Nie wiem o czym mówicie, ale pewnie macie rację.
Czarny Iwan: A mnie się podobało, nawet mimo tego, że nie ma samochodów.
Jedi: No to jak, widział ktoś ten puzon czy nie?

Infestation

- Gatunek: akcja/arcade
- Liczba CD: 1
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB, Win9x/00, DirectX
- Grałismy na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT
- ...: Jak burza.



Uwagi:
Smuggler: Szczęście mówiąc, ładnie wygląda, ale przynużda po godzinie - dwóch.
Ugly Joe: Toko dość typowa młotka z ładną grafiką, wątpliwą fabułą i średnią grywalnością. Z braku luku można pograć.

Kiss Pinball

- Gatunek: pinball
- Liczba CD: 1
- Ocena: 5+
- Wymagania minimalne: P 133, 16 RAM, WIN 95/98
- Grałismy na: C 433, 128 RAM, WIN 98, Riva 2
- ...: Kulka z graczem wpadła tam, gdzie powinna ;).



Uwagi:
yASIU: Nic tylko stół wyciąć.
Smuggler: Czemu nie ma grupies gustujących w dziennikarach piszących o grach? To niesprawiedliwe!
Bambino de Bodom: Ciekawe czy Twoja żona czyli Gamewalker?
Czarny Iwan: A Twój chłopak? Pinball w porządku. Fajna gierka.
Gem.in: To zupełnie odwrotnie niż ty...
Jedi: Przepraszam, czy ktoś widział moj puzon?

Longest Journey PL

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 4
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: P200, 64 MB RAM, Windows 95/98
- Grałismy na: PII300, 128 MB RAM, Win 98
- ...: Nie było powodów do narzekania.



Uwagi:
Mac Abr: rzadko się zdrża, by jakoś społeczeństwo dorównywało oryginalowi. Tu chyba się udało!
Allor: Nieprawidł. Spłoczenie _przywzyszy_ oryginal - jest doskonale i w dodatku bardzo swojskie!

Ulver: Grochówce... w wojsku nie byłem, a wtem, co jest potrawą naszych zdolnych wojaków.

Gem.in: EKKH! Wracając do Najdłuższej podróży... Otarła się o 10/10... Gdyby do Wawy pojedzieło nas Irzech...
Jedi: Jak wiadomo do losów nie minę!

Moon Project PL

- Gatunek: RTS 3D
- Liczba CD: 2
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P200 MMX, 32 MB RAM, Win 9x
- Grałismy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...: Całkiem problemów technicznych.



Uwagi:
Mac Abr: Lubię le gę (Earth 2150), a i spłoczenie jest całkiem niezle...
Allor: Za tą cenę nawet bym nie zastanawiał - dla fanów RTS pozycja obowiązkowa!

Ulver: No wygląda to ładnie, fajnie przygrawa, ale jakaś nie tak w grywalności...
yASIU: A już myślełam, że boom na kosmiczne ertesys minią...
Jedi: Za to na puzonu nie minę!

Pacman - Adventures in Time

- Gatunek:ręcznościówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: Windows 9x, Pentium 200, 32 MB RAM, 4x CD ROM
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...: Zasuwalo jak... ho...ho...



Uwagi:
Ugly Joe: Pacman rulez!
Smuggler: Giera ma w sobie coś, mimo iż wydaje się na pozór infantylne...
McDrive: Taaa, podpisuje się pod tym obilem łapami - aż się leżka (ze wzruszeniem) w oku kręci!

Ulver: Nic mu się nie kręci - przecież tu nie ma nawet ślu... samochodów.

Panzer General III: Scorched Earth

- Gatunek: strategia
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM
- Grałismy na: PII300, 64 MB RAM
- ...: Ślimaczy się przy dużej ilości jednostek na planszy.



Uwagi:
Mac Abr: Szczęście mówiąc, to PG był fajny w 2D. W 3D mnie nie rusza.

Gem.in: Da się patrzeć z góry. Wtedy jest prawie dobrze.

yASIU: Dla tych, którzy jak ty zrobili deski z silnikami, które dalej zw... bieżącymi samochodami... A dla reszty, wspominała giera - krótko mówiąc.

Tony Hawk's Pro Skater 2

- Gatunek:ręcznościówka/sportowa
- Liczba CD: 1
- Ocena: 10
- Wymagania minimalne: PII 233, RAM: 32 MB, Windows 95
- Grałismy na: P300, 64MB Ram, Riva 128ZX
- ...: Toczyło się oż mili.



Uwagi:
Smuggler: Będzie? Ani trochę. Ale że giera gryzie się we własny ogień, to fakt.

Ulver: W puzon się gryzie, w puzon! Poniall cluzui!

Ulver: Zignorowałem, bo nie cierpię dzieciaków, którym krok w spodni kończy się przy kostkach.

Czarny Iwan: Skale to świetna zabawa. O wiele lepsza w real life, jednak gra też jest nieszczyg... siebie.

Gem.in: Jeśli mnie się podobało (a mój naturalny talent do gier arcade mierzy się w promilach skali Yasia) - to świadczy o tym, że giera jest rewelacyjna!

Recon

- Goliuk: arcade/akcja
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2/10
- Wymagania minimalne: Windows 95/98/ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM
- Graffiti na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Działalo, ale czego to dobrze?



Uwagi:

Ugly Joe: Do piachu z nią.
McDrive: Najlepsze z tego wszystkiego są screeny na stronie producenta - całkiem ładne, ale niezbyt mylące...
Smuggler: Nie wieś, reklama dźwignia handlu!

Rome: the Will of Ceasar

- Goliuk: adventure
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB, Win 9x/00
- Graffiti na: C366, 128 MB, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Haczylo!!!



Uwagi:

Smuggler: Chyba tylko dla fanów Rzymu.
Ugly Joe: A ja nie lubię "edukacyjnych przygódówek". Jak się będę chciał wyedukować na temat starożytnego Rzymu, to poczytam, co trzeba. A jak gram - to chęć TYLKO grać.
McDrive: Wiem, czemu historii nie lubi - bo było z nią, jak z tą gierką: niby OK, ale...
yASiu: Ale co to Rzym, którygo nie można spaść albo chociaż zrobić igrzysko...
Ulver: Rocja, a w dodatku nie można się oglądać za pięknymi mieszkańców Wiecznego Miasta.

Czarny Iwan: Czy oni mieli tam fitness kluby i siłownie?
Jedi: A pużon?

Różowa Pantera 2

- Goliuk: przygódówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: 400/667 MHz, 16MB RAM, cdx2
- Graffiti na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: A co, miało niby nie działać?



- Goliuk: przygódówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 233 MMX, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...: Bardzo dobrze.

- Mac Abraxas: lepszy jest Królewski Tygrys. W dowolnym kolorze :).
- Ulver: Ale NAJLEPSZY jest domowy zestawek Altosa.
- Czarny Iwan: Mógłby np. podtrzymywać sufit.
- Jedi: I pużon.

Sheep

- Goliuk: arcade + logiczna?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 233 MMX, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...: Bardzo dobrze.



- Goliuk: Jedna owieczka, dwie owieczki, trzy owie... chrrrrrr... zzzzz... chrrrrrr... zzzzz...
- Mac Abraxas: A mnie tam nie znudziła, bo lubię lemmingów i gierki w tych klimatach.
- yASiu: Tylko czemu, powiedzieć proszę, szanowny recenzent ślini się na widok tych miłych stworzonek?

- Jedi: I kradną pużony porządnym obywatelom!
- Gemini: Sq iacy, co to przedkładają owce nad dziewczęta...? P
- Jedi: I kradną pużony porządnym obywatelom!

Soldier

- Goliuk: akcja/FPP
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: P II 300, 64 MB RAM, WIN 95/98, karta muzyczna
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...: Można uskakiwać przed pociskami.



- Goliuk: Żołnierzy - a bez "jaj" i "powara"? Długo nie powalczy... Kill him!
- yASiu: Ja proponuję mały chłasie! Dla autorów gry.
- Bambino de Bodom: Jest piątek, jutro jadę na koncert Kredek, więc nie będę rzucał żołnierzów.
- Gemini: Kredka? Czy to coś jak Arka Noego?
- Jedi: A groja na pużonie może?

Squad Leader

- Goliuk: symulacja żołnierzy/strategia
- Liczba CD: symulacja żołnierzy na polu walki
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Graffiti na: PIII 500 MHz, 128 MB, GeForce 32 MB DDR
- ...: Podróżujemy, że nie ma na Ziemi komputera, na którym Squad Leader działały jak należy...



- Mac Abraxas: Porażka roku w tej kategorii gier:(((. A miało być tak pięknie...)
- Smuggler: To już radzę wrócić do UFO: Enemy Unknown. Wrażenia wizualne podobne, a grywalność wieksza...
- Allor: Jeśli ktoś lubi drugą wojnę, polecam Sudden Strike - wygląda, i gra się o niebo lepiej!

- yASiu: Przepraszam, którydy pod Waterloo?
- Ulver: Król na temat Squad Leadera? R.I.P.
- Gemini: Płacz i zgryzienie dysku...
- Jedi: I piękna serenada na pużonie.

Sudden Strike

- Goliuk: ambitny RTS
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Graffiti na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Zero uwag krytycznych.



- Mac Abraxas: Jak dla mnie nieco za wiele RTSów, a za mało strategii... ale wrażenia wizualne są naprawdę extra! Żeby tak twórcy Close Combat kupili engine od autorów tej gry... ech... marzenia.
- Smuggler: Cela redakcja zleciała się, by popatrzeć jak Allor gra - to się rzadko zdarza i o czymś świadczy...

- Allor: Na przykład o tym, że chwytyamy się każdej sposobności, by tylko oderwać się od pisania :)
- yASiu: Świadczy o tym, że chcielibyści ściszyć głośniki, z których dobiegały słodkie ocz nadmiernie głośne dźwięki. A gra swojego drogą niezmiernie milutka...

Zeus, pan Olimpu

- Goliuk: RTS + sim?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 98, 2000
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...: Zero problemów.



- Mac Abraxas: Jeśli lubisz Faroona, polubisz i Zeusa.
- Allor: A jeśli go nie lubisz, nawet do Zeusa nie podchodź ;)
- yASiu: A co, chłopaków tacy coś wiejsi?
- Ulver: Nie wieǳiałeś, że południowcem tylko seks w głowie?

- Czarny Iwan: Giera niewiele odbiega od wcześniejszych tytułów Impressions. Mimo to gra się bardzo dobrze. Ważne - jest dość trudna.
- Gemini: Tylko dla miłośników goliuk.
- Jedi: I pużonów.

**ZAGRAJ Z NAMI
POD CHOINKĄ**

©2000 Electronic Arts, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawną i chronioną własnością poszczególnych firm.

IM GROUP **MIRAGE** 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Dystrybutor: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.ingroup.com.pl>
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

EA **PC CD** **ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP** **TEL (022) 833-39-56**
ZAMÓWIJAC PRZED PREMIERĄ
OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

KISS Pinball

Starość nie radość, trzeba dorobić kilka centów do muzycznej emerytury - taki najwyraźniej cel przyświeca dziadkom z rockowej kapelki Kiss. Goście są mniej więcej w wieku Pałacu Kultury (a pewnie jeszcze starsi), na głowach durnie sterczą im peruki, a przed koncertem muszą wspomagać się ciężejką kreatywny i kartonem magicznymi tabletek o kryptonimie "V". Dlatego też pojawiły się w branży komputerowej.

Nie wnikam w to, czy szef Third Law Interactive jest od dziecka fana

Kiss, czy też nie, i w sumie nie ma to większego znaczenia.

Ważne jest, że po całkiem fajnym shooterze Kiss: The Psycho Circus ukazała się druga gra z pomalowanymi emerytami w roli głównej.

Ulver

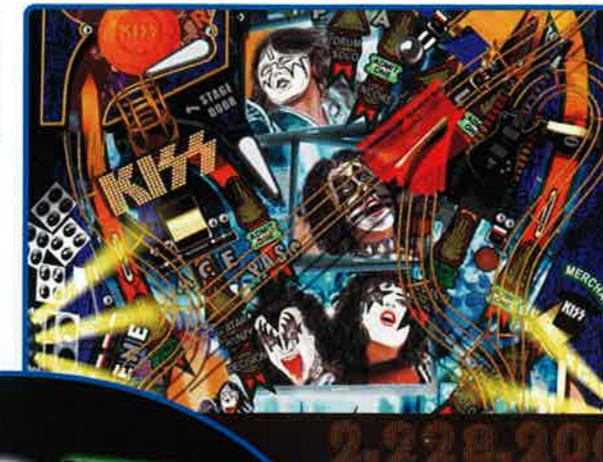
Nowy produkt z nazwą Kiss całkowicie odbiega od swojego poprzednika.

Zamiast masakrować potwory i nurzać się w hektolitrach wirtualnej krwi, możemy tym razem relaksująco odbijać kuleczkę, czyli pogierować w pinballa. Pomyśl w sumie dobry, bo po pierwsze w pinballa każdy może zagrać bez względu na wiek i płeć, a po drugie - wbrew pozorom - tego rodzaju gry cieszą się sporym wzięciem. Myślicie, że dlaczego co jakiś czas dajemy pełną wersję pinballa?

Kiss Pinball umieściłbym na środkowej półce z pinballami. Nie jest zły, ale do chociażby Big Race USA czy Timeshock sporo mu brakuje. Pierwszą wadą, jaką należy wytknąć pinballowi z wizerunkiem panów z pomalowanymi pyszczkami, jest fakt, że do dyspozycji mamy tylko dwa stoły. Za to mają one fabuły, i to dość zabawne, a przynajmniej mnie one rozmieszyły. Stół Oblivion opowiada o trasie koncertowej naszych uroczych emerytów i zadaniem gracza jest nabicie tylu punktów, aby dostać się za kulisy i otrzymać od swych idoli autografy. Czy to nie słodkie? Natomiast zadaniem gracza na drugim stole Netherworld jest uwolnienie z rąk Zł... groupies Kissów. (Dla nieobeznanych z tematyką - "groupies" to dziewczyny stale towarzyszące grupie podczas koncertów, zwykle w charakterze tzw. "pogotowia seksualnego". I czynią to nie dla korzyści materialnych a z sympatii dla idoli. Tja...) No cóż, pozostawię to bez komentarza, ale, jak sami widzicie, pomysły dziadków Kissów są równie płytkie, jak ich muzyka.

Trzeba jednak obiektywnie przyznać, iż stoły są dobrze pomyślane. Nie są może jakieś giga wielkie, ale do małych też nie należą. Gra toczy się szybko, bez zbędnych przestojów, a bonusy są całkiem pomyślne. Wprawdzie czasami kulka niknie z pola widzenia, co jest spowodowane trochę niedobranymi kolorami stołów, ale ogólnie gra się dobrze. Autorzy przygotowali cztery poziomy trudności (Novice, Regular, Arcade, Tournament), więc każdy gracz będzie mógł dopasować poziom trudności do swoich umiejętności.

Wizualnie Kiss Pinball również niczym się nie wyróżnia, rzekłbym nawet, iż grafika nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Nie chodzi mi tutaj o rozdzielcość (dostępne są rozdzielcości od 640 x 480 do 1600 x 1200) czy inne sprawy techniczne, ale raczej o dobranie kolorów i sam wygląd stołów. Na stole Oblivion mamy do czynienia z istną orgią kolorów, która prowadzi do tego, że po kilku minutach zaczynają bo-



muzycznego idole także nie stronią od farby czy ketchupu, ale czynią to w celu dodania sobie powagi i trzeba przyznać, że przeważnie im się to udaje. Natomiast amerykańscy emeryci prezentują się w makijażach jak klauny. Nie wyrażę swojej opinii o muzyce, jaka towarzyszy nam podczas odbijania kulki. Staram się być tolerancyjny, lecz to, co prezentują Kiss, traci na odległość kiczem i nieudactwem. Nigdy nie pojmem, dlaczego ludzie, którzy urodzili się z gitarą w ręce, są skazani na podziemie, a pajace pokroju Kiss są w TV, radiu czy nawet grach komputerowych.

I co ja, biedniutki, mam napisać na zakończenie tej recenzji? Z pewnością nie mamy do czynienia z czymś przeformowym w świecie pinballi, ale Kiss Pinball jest jednocześnie gra, w którą warto kilka wieczorów popykać. Na bezrybiu i rak ryba, jak mawia stare powiedzenie, a pinballi ostatnio jak na lekarstwo. Jednak polecam Kiss Pinball tylko zdesperowanym groupies, które nie załapały się na trasę :).

INFO • INFO • INFO • INFO			
Producent:			
Third Law Interactive			
Dystrybutor:			
Play It			
Internet:			
http://www.godgames.com			
Wymagania:			
P 233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX			
Akcelerator:			
nie wymagany			
Ocena: 5+			
Plusy:			
• całkiem nieźle pomyślane stoły z fajnymi bonusami			
Minusy:			
• tylko dwa stoły			
• stół Oblivion jest zbyt kolorowy			
• czasami kula jest niewidoczna			
• hmm... czemu nie ma roznegliżowanych groupies?			
• móglby klos tym facetom powiedzieć, że corpse painting wyszedł nawet z módy w norweskim Black Metalu!			

**ZAGRAJ Z NAMI
POD CHOINKĄ**

©2000 Eidos Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. Eidos Interactive są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawną i chronioną własnością poszczególnych firm.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 69. Fax 642 27 69.

IM GROUP **MIRAGE** **IPS COMPUTER GROUP**

Dystrybutor: **IM Group Sp. z o.o.** WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media S.C. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

EIDOS **PC CD**

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56
ZAMÓWIWASZ PRZED PREMIERĄ
OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

In Cold Blood

Już sama nazwa firmy, w której powstała gra, sugeruje, że wniosła ona pewną innowację do wymierającego (jak misie koala) gatunku zwanego potocznie przygodówkami. I w rzeczy samej tak było. W produkcie o nazwie "Lure Of The Temptress" po raz pierwszy programiści Revolution dali w grze przygodowej postaciom postronnym jako takie życie, choć może to zbyt mocno powiedziane.

Wyglądało to tak: przedtem, w przeciętnej przygodówce, postać, z którą miałeś pogadać, dać jej w ucho lub coś od niej wyciągnąć, stała w jednym miejscu jak stęp soli przez całą grę, skutkiem czego skonfundowany gracz zastanawiał się, jak to możliwe, że facet sterczy w jednym miejscu przez parę dni, wykonując dwa, trzy gesty na krzyż, o potrzebach fizjologicznych nie wspominając. W "LOTT" sprawiały wyglądą inaczej. Postacie występujące w grze "żyły" (w skromnych ramach wyznaczonych im przez moc obliczeniową ówczesnych procesorów), wedle dość przypadkowych reguł wędrowały po swoich ulubionych miejscach w mieście, rozmawiały z napotkanyimi przyjaciółmi, pracowały, wracały do domu na odpoczynek. Koala mogłeś spotkać u niego w kuźni albo w gospodzie. Słowniem - była to imitacja wolnej woli, czyli życia.

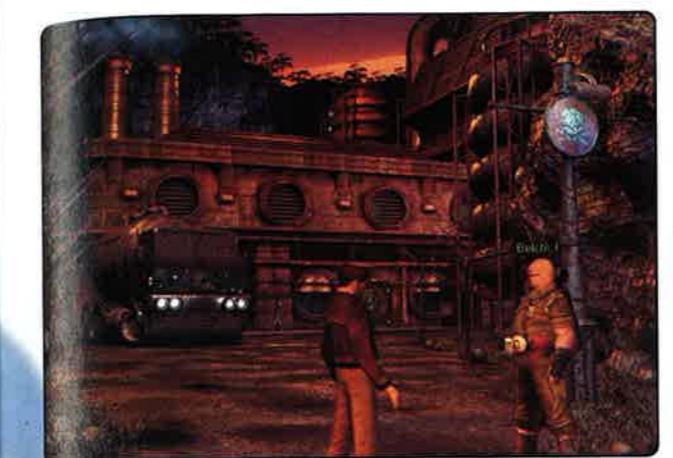
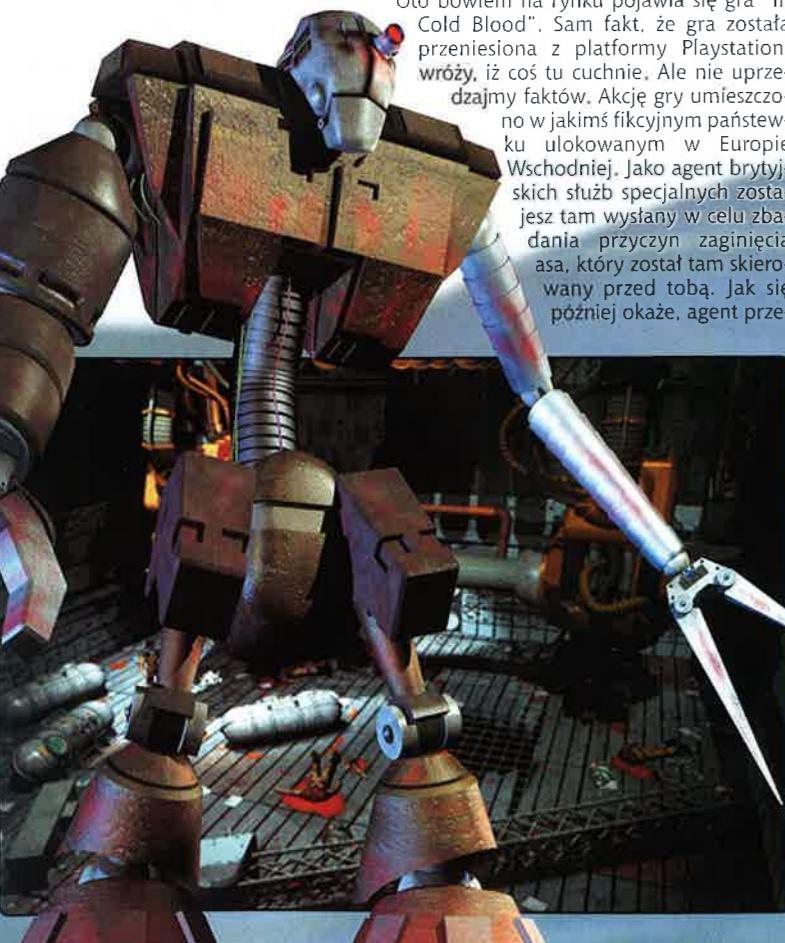
ANAKHA

Człopaki z Revolution najwyraźniej zasmakowały w gatunku przygodówek, gdy wypuściły też inne gry "w tym temacie" (które wprawdzie nie wnosiły już żadnych rewolucyjnych nowinek, ale za to pod względem fabuły i wykonania nie można im było praktycznie zarzuć) - "Beneath A Steel Sky" oraz "Broken Sword 1 & 2". Jako że ostatnie dwie gry wyszły w okresie, kiedy to przygodowi zaczęły się pojawiać rzadziej niż prawdowi politycy, firma stała się naturalnym bastionem ich wielbicieli. (Przygodówka znaczy, nie polityków - ci w ogóle nie mają wielbicieli, tylko chwilowych sojuszników.) Niestety, wydaje się, że i ten bastion padł (co jest zwykłym losem ostatnich bastionów).

Oto bowiem na rynku pojawia się gra "In Cold Blood". Sam fakt, że gra została przeniesiona z platformy Playstation, wróży, iż coś tu cuchnie. Ale nie uprzeczajmy faktów, Akcję gry umieszczone w jakimś fikcyjnym państwie ulokowanym w Europie Wschodniej. Jako agent brytyjskich służb specjalnych zostajesz tam wysłany w celu zbadania przyczyn zaginięcia asa, który został tam skierowany przed tobą. Jak się później okazało, agent prze-

Powyższe rozwiązywanie stanowczo utrudniały rozgrywkę w standarodowej przygodówce. Na szczęście (czy raczej na nieszczęście) w tym przypadku tak nie jest. Bowiem elementów czysto przygodówkowych w "ICB" zbyt wielu nie znajdziesz. Owszem, od czasu do czasu trzeba wziąć jakiś przedmiot i użyć go gdzieś indziej, ale są to doprawdy pojedyncze przypadki (coś takiego, jak łączenie posiadanych przedmiotów w ogóle nie występuje).

Cóż więc zajmuje te trzy płytki CD? Ano, wśród posiadanych przez Corda przedmiotów znajduje się też Remora (remora to inaczej przywra, mała rybka, która potrafi tak się do czegoś przyczepić, że połoniejscy rybacy używali jej do fowienia innych, większych ryb). W naszym przypadku jest to komputer (wielkość zegarka) sterowany głosowo i będący marzeniem każdego szpiega. Stanowi on połączenie wszechstronnej bazy danych, skanera wykrywającego ruch w obrębie kilku najbliższych pokoi oraz - last but not least - uniwersalny elektroniczny wytryp, pozwalający na złamanie zabezpieczeń większości drzwi i terminali znajdujących się w grze (o funkcji wysyłania i odbierania e-maili nie wspominając).



Dzięki Remorze, a konkretnie dzięki możliwości wykorzystania jej jako skanera, Cord może zorientować się, gdzie znajdują się strażnicy tuzdżel wraże roboty (od razu trzeba zaznaczyć, że automaty, na jakie się natkniesz w grze, nie słyszą nawet o Trzech Prawach Asjatyckim i nieustannie starają się zrobić ci kuku). Ta informacja daje Cordowi możliwość przeniknięcia do patrolowanego pomieszczenia w odpowiednim momencie, ukrycia się gdzieś i ukradkowego ogłoszenia służbisty. Jeżeli w pobliżu patrolującego nie znajdują się jego koledzy, a w pomieszczeniu nie ma żadnych alarmów, możesz sobie oszczędzić zachodu i po prostu go zastrzelić. W trakcie wymiany ognia doznasz niekiedy uszczerbku na zdrowiu, ale wtedy możesz podratować się apteczką. Magazynki z amunicją oraz apteczki (rzadziej) zabierasz powalonym strażnikom. Roboty wymagają bardziej "wykwintnej" metody działania - należy omijając patrolującego bieżaka zakraść się do punktu, gdzie ładuję akuku... amuku... alumuku... no, te... baterie, wstawić tam minę, a następnie wycofać się i poczekać, aż przelatujący robot odbierze impuls elektromagnetycznym.

Zadanie powstrzymania krwiożerczego dyktatora, planującego wywołać wybuch wojny atomowej między Chinami i Stanami Zjednoczonymi, spada na twoje barki. Chciałbym mieć tyle zer (po jedynce) na koncie, ile razy ratowałem już świat z podobnych opresji.

Jeżeli ktoś zamierza w tym momencie zadać pytanie, ile to ma wspólnego z postawionym wcześniej pytaniem, to odpowiedź brzmi: bardzo wiele, gdyż tak właśnie wygląda zdecydowana część gry. Podkradanie się, ukrywanie, zwabianie, unieszkodliwianie i inne pokrewne czasowniki wypełniają nam połowę rozgrywki, jeżeli nie więcej.



W takim układzie - po myślałby ktoś - mogąby się twórcy postarać, żeby chociaż arsenał, który udostępniają nam do wykonywania powyższych czynności, był jako tak rozwinięty. Błęd, niestety - poza nieco opuchniętym już pod koniec gry kantem dloni (i pistoletem kalibru 9 mm) Cord jest wyposażony jedynie w dobre chęci i masę pomysłów (te należą do ciebie, rzecz jasna). A już na lekką kpinę zakrawa fakt, że nasz dzielny agent pod-

czas swojego szkolenia nie został poinformowany np. o możliwości biegania z bronią w ręku. Wyobraź sobie, jak takie braki w wykolejowaniu potrafią wkurzyć gracza podczas rozgrywki. W ogóle reprezentowanie ruchów naszego bohatera wygląda dość mizernie.

Fabuła jako taka jest przyswajalna, jeżeli ktoś lubi "political" oraz umiarkowane "science fiction" w jednym. Sposób wprowadzenia przypomina trochę ten z genialnego filmu "Podziemny Kraj", kiedy to najpierw dowiadujemy się, jaka jest sytuacja obecna, zaś potem cofamy się w przeszłość w formie opowiadania. Jednakże i tu da się wytknąć autorem to und owo. U mnie osobiste szczerze rozbawienie wzbudzili technicy spotykani przez Corda podczas kolejnych eskad. Na palcach jednej ręki można policzyć tych, którzy próbują stawić mu jako taki opór. Reszta zaś jest niezmiernie szczęśliwa, mogąc udzielić wszelkich informacji, kogo ominąć i co gdzie zepsuć, aby ich zakład pracy wesoło poszedł z dymem. Ja rozumiem, wręcz do tej pory?

Co do wrażeń audiowizualnych - gra, z racji konwersji z platformy Playstation, dysponuje jedyne grafiką 640 x 480. Postacie występujące w grze zostały stworzone w 3D, otoczenie zaś w 2D. Słowniem - twór, który staje się ostatnio standardem. Muzyce, jako jednemu z niewielu elementów tej gry, nie można niczego zarzuć. Mimo wielu zmian wprowadzonych przez Revolution do tworzenia swoich gier, muzyka dalej jest wykonywana przez orkiestrę symfoniczną, znaną nam z serii Broken Sword.

Mamy tu więc kolejną próbę stworzenia magicznego dwa w jednym. Jeżeli lubisz tego typu twory, to ICB jest w sam raz dla ciebie. Mam jednak wrażenie, że gierka furii nie zrobi. Zatwardziałi wielbicieli przygodówek czasami są trochę sprawni muzycznie inaczej (bez obrazy, sam znam kilku takich) i nie lubią, kiedy mają coś zrobić w ciągu paru sekund, o wymianie ognia nie wspominając. Za zwolennicy fruwających organów i hektołów krwi na ekranie z wielu powodów (jedna broń, jeden stopień trudności, sposób przedstawienia rozgrywki itp.) mogą sobie tę produkcję odpuszczyć. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Revolution

Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6428165

Internet:

<http://www.revolution.co.uk>

Wymagania:

P233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX, CDx4

Akcelerator:

niwy mozna...

Ocena:

6+

Plusy:

- lajna grafika
- niezła muzyka
- niezbyt skomplikowana akcja

Minisy:

- sprawiające kłopoty interfejs
- niezbyt skomplikowana akcja
- spore REALNE wymagania sprzętowe



Mamy tu w redakcji takiego jednego delikwenta, co to uwielbia wszystkie pojazdy mające cztery lub więcej kół. Muszą one jeszcze posiadać błyszczącą blachkę, skórzaną tapicerkę i całe tabuny mechanicznych koni pod maską. Wtedy dopiero Pan Gemini jest szczęśliwy. Okazuje się, jednak, że całe to gadanie o silnikach i pięknej karoserii nie jest takie do końca poważne, bo od kilku tygodniów maniak rzucił w kąt kierownicę, aby pomykać na nieco innych czterech kółkach. Sami pomyślcie, po co mu kierownica do kółek przyczepionych do kawałka pomalowanej deski? Do skateboardingu trzeba czegoś innego i Gemini znalazł to w sobie. Nie tylko on zresztą utonął w oceanie zabawy, jaką oferuje Tony Hawk's Pro Skater 2, gra, na którą czekalem nadal kawał czasu.



VASIU

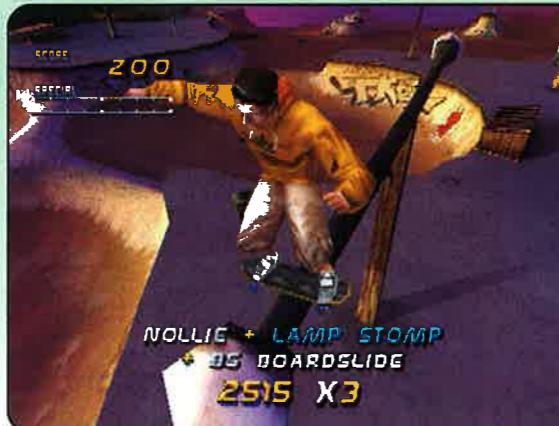
Cala historia zaczęła się już jakiś czas temu, ale skierowana była tylko do posiadaczy konsolek do grania. To właśnie na PSX-a pojawiła się gra, która dla wielu graczy stała się stylem życia, a dla wszystkich prawie wspaniałą rozrywką. Mowa oczywiście o Tony Hawk's Pro Skater 1. Naszczęście dla nas, tworząc drugą część tej gry firma Activision zdecydowała na udostępnienie jej graczom posiadającym pęcety. Kilka tygodni temu (może ze dwa miesiące) pojawiło się demo THPS2. Rzeczą jasna w tempie błyskawicznym znalazło się ono na moim służbowym i prywatnym komputerze no i, tak jak mi przepowiadano, wciągnęło mnie niesamowicie. Nie wiem, czym do tej pory jakaś wersja demonstracyjna stała się przyczyną powstania tylu amatorskich stron, gdzie prowadzono by rankingi i dzielono się uwagami na temat gry. Nie wiem również, czy ktoś wcześniej wpadł na pomysł, aby korzystając tylko z wersji demo zorganizować wielki turniej, w którym główną nagrodą byłoby... 10 000 USD. Wielu rzeczy nie wiem, ale za to mam pewność, że świadczą one w jakimś stopniu o klasie gry.

Ale dość tych wstępów, przystąpmy do sedna sprawy. Po kilku intrach przedstawiających i a j a c y c h wszystkich związanych z pro-

KRÓTKA DEFINICJA SKATEBOARDINGU

Skateboarding - jazda na deskorolce, dyscyplina sportowa polegająca na jeździe na desce z umocowanymi pod spodem 4 kółkami.

(encyklopedia.onet.pl)



dukcją gry przyszła pora na właściwy filmik. W pokoju zadudniło RATM, a ja przez kilka minut miałem okazję delektować się niezwykle dynamicznym i porwującym teledyskiem, złożonym z kawałków filmów przedstawiających przerożne cuda wyczyniane na desce. W tym momencie, pomimo tego, że fanem deskorolki raczej nie jestem, miałem ochotę grać, a nie czekać. Długo to zresztą nie potrafiło, bo - jak przystało na tak dynamiczny sport - w THPS2 nic nie dogrywa się zbyt długo.

Oczywiście pierwszym ekranem, na który trafiłem, był ten dotyczący wszelkich ustawień. Zbyt wiele tu do roboty nie ma, ale z dziką rozkoszą zwiększyłem głośność muzyki, a także rozdzielcość w samej grze. Dokonałem również niewielkiego przekonfigurowania urządzenia sterującego, którym notabene w przypadku tej gry

SKATEBOARDING

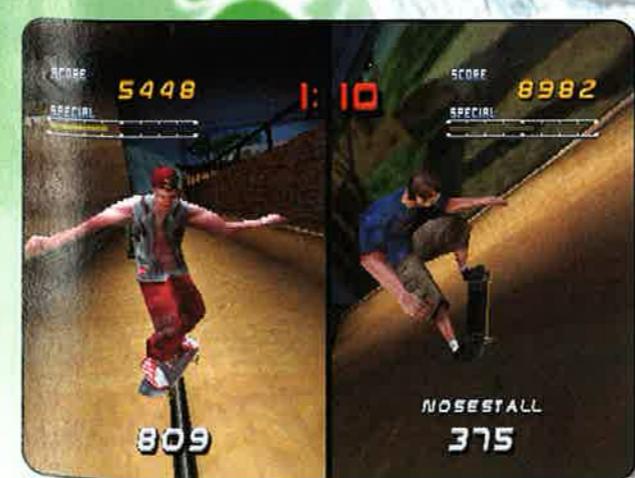
Forma rekreacji popularna szczególnie wśród młodzieży. Polega na jeździe na specjalnej desce z umocowanymi kółkami. Większość desków (desków) ma mniej więcej 81 centymetrów długości i 25 centymetrów szerokości. Pierwotnie wykonywano je z drewna, ale z czasem zaczęto używać aluminium, plastiku i włókien szklanych. Kółka wykonane są najczęściej z poliuretanu. Wyróżnia się dwa typy desk - sztywne i sprężyste.

Pierwsze deskorolki pojawiły się we wczesnych latach sześćdziesiątych w Kalifornii, były odskoczną od surfingu i pozwalały na trenowanie nawet gdy ocean był bardzo spokojny. W połowie lat siedemdziesiątych deskorolki i jazda na nich zmieniły nieco formę dzięki wprowadzeniu szybszych i bardziej zwrotnych kółek poliuretanowych. Wtedy to moda na skateboarding (jazdę na desce) zaczęła powoli opanowywać świat. Powstały pierwsze skate parki, oferujące wiele pochylonych i zakrzywionych ramp do wykonywania akrobacji. Dzięki malym, przenośnym rampom możliwe było organizowanie zawodów w ślalomie na desce. Wypadki, którym ulegali zawodnicy w czasie gry, wymusiły pojawienie się specjalnych kasków, ochroniający na kolana i lokcie oraz okularów. Do naszych czasów ten sport przeszedł długą drogę i pojawiło się wiele jego odmian.

(www.brittanica.com)

jacy jazdy. Kolejny z dostępnych trybów gry, czyli Single Session, jest połączeniem Free Skate i trybu kariery. Właściwie jedyne, co różni go od całkowicie dowolnej jazdy, to ograniczona ilość czasu i normalny sposób punktowania. Tutaj każdy z graczy może jeszcze dokładniej przetrenować trasę przejazdu, aby uzyskać najwyższy wynik punktowy.

Niestety, obie wymienione do tej pory opcje mają jedną wadę: początkowo jest w nich dostępna jedna tylko trasa i wszyscy wymienieni wokół zawodnika. Żeby pojeździć na kolejnych trasach, trzeba je zdobyć, a nie jest to sprawa prosta. W tym celu wybieramy tryb Career Mode i zaraz po tym podejmujemy pierwszą istotną decyzję dotyczącą zawodnika, którym będziemy kierować. Rzeczą jasna, wybór ten trzeba podjąć przed każdą rozgrywką - w każdym z dostępnych trybów - ale w trybie kariery jest on o tyle istotny, że tylko tutaj możemy zawodnika rozwijać. Oprócz profesjonalistów, których krótkie charakterystyki widzicie dookoła, można również stworzyć w bardzo prosty sposób własnego skatera. Wystarczy rozdzielić kilka punktów między charak-



terystyki opisujące umiejętności zawodnika, wybrać mu kilka trików oraz ubranko, jakie będzie nosić, i już można zacząć profesjonalną karierę np. Herka Pryszyka. Oczywiście wybór nie dokonuje się - a przynajmniej nie powinno się tak robić - na chybił trafit, bowiem każdy zawodnik jest całkowicie inny. Dzięki

kilku cechom opisującym umiejętności poszczególnych skaterów oraz dzięki możliwości sprawdzenia trików, jakimi dysponują, możemy wybrać właśnie tego, który najbardziej nam odpowiada.

Kolejny krok to wizyta w skate shopie, gdzie początkowo nie ma właściwie nic do roboty. Z czasem jednak sytuacja ta ulega zmianie; oprócz dostępnej wszelkie możliwości regulacji siły dokręcenia kółek (od której zależy zwrotność desk) możliwe jest również kupowanie nowych desków. Różni się one między sobą malowaniem oraz oczywiście możliwościami. Sprawę uproszczono na tyle, że zakup nowej deski powoduje polepszenie statystyk niezależnie od tego, na którym z posiadanych desków będziemy jeździć.

Zanim wyjedziemy na "ulicę", warto się jeszcze przyjrzeć trikom, których używa nasz zawodnik. Służy do tego specjalny ekran, w którym wszystkie dostępne ewolucje podzielono na kilka kategorii, takich jak grind, kick itp. (od redakcji: na CD/Bonus2/Tips/ mamy plik, w którym m.in. są opisane specjalne kombinacje klawiszy). Tutaj oprócz przeglądnięcia trików i przypisanych im kombinacji klawiszy możemy również dokonać zakupu nowych ewolucji; niestety wymaga to posiadania dość sporej kasy, a o zdobycie tej trzeba się już trochę postarać.

I właśnie zarabianie kasy jest - można by rzec - głównym celem gry. Zaczyna się wszystko



od prościutkiego skate parku w hangarze, gdzie bez większych problemów można nauczyć się porządnie jeździć. Jednak pieniądki oraz kolejne parki nie przychodzą same, za samą jeno jeźdzenie. Trzeba jeszcze wykonać kilka zadań. Te generalnie w każdym dostępnym etapie są mniej więcej takie same. Trzeba więc zdobyć odpowiednią liczbę punktów (trzy kategorie), skompletować napis SKATE, znaleźć ukrytą (albo trudno dostępną) kasetę, pozbierać jakieś gadżety czy wykonać konkretny trik. Początkowo wydaje się to proste, ale w rzeczywistości z poziomu na poziomie wyzwania stają się coraz bardziej skomplikowane wszystkich zadań na danym poziomie zaczyna wydawać się niemożliwe. Co nie znaczy, że tak jest. Jednak dla chcącego nic trudnego, czasem trzeba jednak pomyśleć i nieco pokombinować, jak by tu dobrze wydać zbrane pieniądki. Dzięki nim właśnie możemy co jakiś czas podnosić statystyki naszego zawodnika i - co za tym idzie - poprawiać jego osiągi. Kilka dobrze rozdysponowanych punktów pozwoli nam wskoczyć we wcześniej niedostępne miejsca czy też wykonać

Pozwól na stronę

www.skateboarding.com - największa baza na świecie witryna dotycząca jazdy na deskorolce w wielu jej aspektach. Znajdziecie tu również informacje o BMX-ach i rokach.

<http://www.tumyeto.com> - druga godna polecania witryna angielskojęzyczna. Trochę ciężka w obsłudze, ale zawiera sporo interesujących informacji.

deskorolka.pdi.net - porządnie wykonana i całkiem interesująca polska strona o skatinie.

<http://www.activision.com/games/th2/index.asp> - oficjalna strona Tony Hawk's Pro Skater 2.

PROFESJONALIŚCI W GRZE

Tony Hawk

Jeśli zdarzy ci się go spotkać, zwróć uwagę na jego lydkę, a szczególnie golenie. Zobaczysz, jak trzeba się poświęcić, żeby zostać najlepszym z profesjonalistów w historii tego sportu. Tony urodzony w Południowej Kalifornii, jako pierwszy wykonał trik z obrotem o 900 stopni, a także stworzył ponad 50 własnych trików, których teraz ucza się skejci na całym świecie. Mało tego - zdobył również 12 tytułów mistrza świata. W tej chwili mieszka w Południowej Kalifornii z żoną i dwoma synami.



Bob Burnquist

Sześć lat temu Bob prosto z Brazylii trafił na podium, zwyciężając w pierwszych swoich zawodach. Dziś jest jednym z najbardziej oryginalnych skaterów, oszalamiąc całkowicie unikalnym stylem oraz niesamowitymi umiejętnościami. Oprócz wygrania pierwszych zawodów, jako pierwszy zawodnik wykonał eggplant revert, znany teraz jako "Burn-twist".



Steve Caballero

Jeśli nie wiesz, kim jest Steve, to chyba nie miałeś żadnej styczności ze skateboardingu od jakichś trzydziestu lat. Przez ten czas Steve zdążył osiągnąć mistrzostwo zarówno na rampie, jak i na ulicy oraz stworzyć Bones Brigade, grupę ludzi, którzy trochę w tym sporcie znaczą. Do tego zawodnika należy kilka rekordów, których nikt jeszcze nie pobił. Wśród nich znajduje się najwyższy skok na rampie oraz jazda po poręczy nad 44 schodami. Caballero nadal jeździ na najwyższym poziomie i inspiruje młode pokolenie skaterów.



Kareem Campbell

Wschodnie, zachodnie wybrzeże, nie ma różnicy. Kareem Campbell i jego styl rozpoznaje się zawsze i wszędzie. Urodzony w Nowym Jorku, a wychowywany w Los Angeles, Kareem przelewał odwieczne baterie między East a West Coast. W czasie, gdy nie jeździ, zajmuje się swoim synkiem. Rada od Kareema dla wszystkich skaterów: "Róbcie wszystko sami i róbcie to uczciwie".



Rune Glifberg

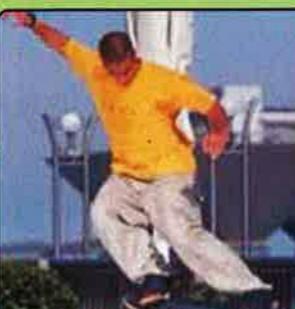
Rune miał 11 lat, gdy do jego domu w Kopenhadze przyszedł kolega z deskorolki pod pachą. Dzięki tej właśnie desce Rune mieszka teraz w Huntington Beach w Kalifornii i tam też trenuje.



je. Warunki ma do tego wspaniale, szczególnie że potrafi jeździć po każdym właściwie terenie. Nikogo nie dziwi widok Rune'a trenującego np. w osuszonym basenie. On sam jednak przyznaje, że największą jego miłością są wielkie rampy.

Eric Koston

Jeśli nie możesz się zdecydować, którego zawodnika wybrać, pomyśl nad Erikiem, jeździ jak każdy, a jednocześnie jak nikt inny. W jego wykonaniu każdy trik, od najprostszego po istne lamacze nog, wygląda jak dziecinna zabawa. Niektórych myli jego blażejskie zachowanie podczas zawodów, ale jest to tylko zmyłka, bo Eric ma na koncie kilka własnych trików i, rzeczą jasna, osiągnięcia godne profesjonalisty.



Bucky Lasek

Wychowany w Baltimore na Wschodnim Wybrzeżu, Bucky Lasek trenuje teraz w Carlsbad w stanie Kalifornia. Charles Michael Lasek, bo tak brzmi jego pełna nazwisko, potrafi wbić się naprawdę wysoko i skacze nad half-pipe'mi i innymi skaterami jak nikt inny. Jego styl można generalnie podsumować jako bardzo zrównoważony. Bucky, jeśli akurat nie sprawdzi wytrzymałości swoich zębów w Mission Valley Skate Park, przebywa ze swoją ulubioną żoną i córką.



Rodney Mullen

Robudka, prysznic, golenie i błyskawiczny wypad z domu w celu obmyślania nowych trików. Tak w skrócie wyglądały wszystkie zawody dla kobiety i ostatecznie dala się we znaki mezczyznom, którzy - wydawały się - rzadko w tym sporcie. Urodzony na Florydzie, a mieszkający w LA Elissa zajmuje się pokonywaniem ulic i stereotypów. Mówią o niej, że jeździ tak jak ty chciałbyś móc.



Andrew Reynolds

Mimo iż jest uznawany za profesjonalistę dopiero od trzech lat, Andrew daje sobie wspaniale radę i zwraca na siebie uwagę wszystkich zainteresowanych skateboardingu. Jeśli znajdziesz się przypadkiem w LA w Kalifornii i zobaczyysz kogoś skaczącego nad ogromnymi dziurami czy zeskakującego z wysokich schodów, po kim nie będzie widać żadnego wysiłku, będzie to Turtle Boy, czyli właśnie Reynolds. Podejrzewam, że go, gdy będzie przeplatywał.

Geoff Rowley

Jednoosobowa invazja prosto ze starego kontynentu. Geoff urodził się w Liverpoolu (w Wielkiej Brytanii) i stamtąd zaatakował profesjonalnych skateboarderów. Obecnie mieszka w Kalifornii; jego dieta składa się z pokonywania kilometrów poręczy i setek schodów oraz oczywiście jedzenia warzyw. Jeśli ktoś wykonuje 360-flip down z trzydziestu schodów, to musi to być Rowley.

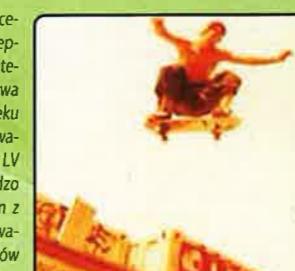
Elissa Steamer

Pierwsza kobieta, której imię znalazło się na profesjonalnym deskę. Odkąd zaczęła jeździć, zdominowała wszystkie zawody dla kobiet i ostro dala się we znaki mezczyznom, którzy - wydawały się - rzadko w tym sporcie. Urodzona na Florydzie, a mieszkająca w LA Elissa zajmuje się pokonywaniem ulic i stereotypów. Mówią o niej, że jeździ tak jak ty chciałbyś móc.

Jamie Thomas

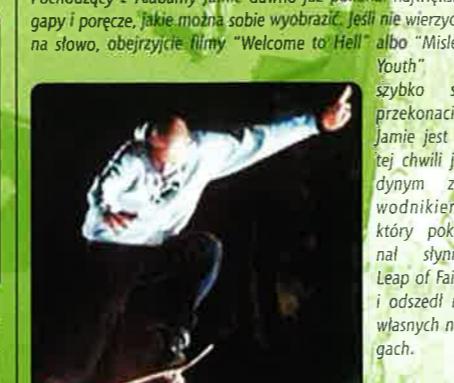
Pochodzący z Alabamy Jamie dawno już pokonał największe gapy i poręcze, jakie można sobie wyobrazić. Jeśli nie wierzycie na słowo, obejrzyjcie filmy "Welcome to Hell" albo "Misled Youth" - szybko się przekonacie.

Jamie jest w tej chwili jedynym zawodnikiem, który pokonał słynny Leap of Faith i odszedł na własnych nogach.



Chad Muska

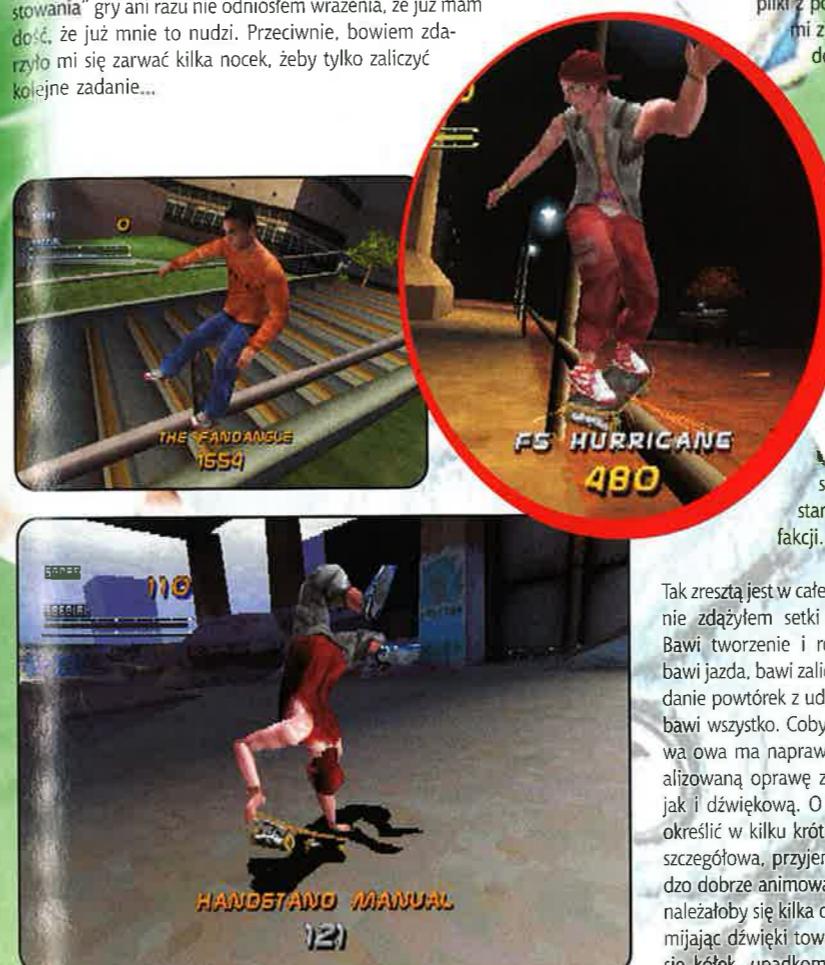
Prosto z oszalamięcą Las Vegas i z najlepszych magazynów skateboardowych przybywa Chad Muska. W wieku piętnastu lat przeprowadził się z rodziną do Kalifornii i bardzo szybko został jednym z najbardziej szanowanych zawodników wesz chwil. Jego własny, wypracowany w połowie czasu styl stał się pozywką dla wielu młodych zawodników, a Chad na tym nie poprzestaje. Aktywnie uczestniczy w promocji skateboardingu, tworzy muzykę jungle i hip-hop oraz oczywiście jeździ.



grinda na jakiejś szczególnie długiej rurce. To z kolei prowadzi do zaliczenia kolejnych zadań, a zebranie odpowiedniej ilości gotówki odblokowuje kolejne trasy.

Osobnym przypadkiem są zdarzające się od czasu do czasu mistrzostwa rozgrywane w typowych skate parkach. Tu, dla odmiany, nie jest najbardziej istotna liczba zdobytych punktów, a tak zwane wrażenia artystyczne z przejazdu. Platnego należy wykonywać zróżnicowane triki oraz unikać upadków. Po skróconym przejeździe trzech sędziów ocenia nasze wyczyny, a suma zdobytych punktów po trzech przejazdach decyduje, które miejsce zajęliśmy. Rzeczą jasną, pierwsze trzy miejsca premiowane są odpowiednią nagrodą pieniężną, a stanie na najwyższym podium odblokowuje nam jedną z dodatkowych, ukrytych na początku tras.

Tak to mniej więcej wygląda; jeździmy, wydajemy pieniądze i dalej jeździmy, aż uda nam się zaliczyć wszystkie zadania na wszystkich dostępnych trasach. A wszystkie z nich kryją tyle tajemnic, że samo ich odkrycie wymaga od gracza naprawdę sporo czasu. Co ważne, przez cały okres "testowania" gry ani razu nie odniosłem wrażenia, że już mam dość, że już mnie to nudzi. Przeciwnie, bowiem zdarzyło mi się zarażać kilka nocek, żeby tylko zaliczyć kolejne zadanie...



Na tym oczywiście gra się nie kończy, wypadałoby bowiem zrobić to samo wszystkim dostępnym zawodnikom. Oczywiście nie zabraknie różnego rodzaju nagród w postaci odblokowywania kolejnych elementów gry... Samo już to daje zabawę na naprawdę długie dni i godziny. Szczególnie, że nad opracowaniem tras, po których będziemy się poruszać, pracowali prawdziwi profesjonalisci.

Aby zbytnio się nie rozpisywać, napiszę tylko, że wszystkie miejsca, po których będziemy mieli możliwość jeździć, pełne są różnorakich sprzętów, za pomocą których można wykonywać ewolucje. Oczywiście nie jesteśmy tu ograniczeni do typowych przyrządów; właściwie jedynym ograniczeniem jest nasza wyobraźnia. Najczęściej jeśli jakiś trik wydaje nam się możliwy do wykonania, trzeba jedynie trochę poćwiczyć... Warto przy tym powiedzieć, że opanowanie gry na poziomie pozwalającym naprawdę powalczyć wymaga nie tylko sporej ilości ćwiczeń, ale i posiadania dobrego joysticka. Wprowadzenie klawiatury pozwala na wykonanie wszystkich trików i ewolucji, ale powoduje błyskawiczne zmęczenie rąk i palców, co wcale nie należy do przyjemnych uczuć i wydatnie pogarsza nasz rozwój. Natomiast posiadając dobry joystick pozaleć...

Są jednak malkontenci, którym w końcu mogliby się to wszysko znudzić. Takim razem polecam jeszcze "wizytę" w dwóch opcjach, o których dotąd nie wspomniałem. Pierwsza z nich to edytor skate parków, pozwalający nam - jak sama nazwa wskazuje - na zbudowanie parku z kilkudziesięciu dostępnych elementów. Obsługa tego modułu jest dziesiątki prosta, a efekty, jakie można uzyskać, naprawdę ciekawe, więc warto się zainteresować. Co ważne, pliki z własnymi produkcjami - podobnie jak pliki z powtórkami z przejazdów - są

PAPA ROACH "Blood Brothers" (z albumu Infest) - www.paparach.com

ANTHRAX & CHUCK D "Bring The Noise" (z albumu Attack of The Killer B's)

RAGE AGAINST THE MACHINE "Guerilla Radio" (z albumu The Battle of Los Angeles) - www.RATM.com

NAUGHTY BY NATURE "Pin The Tail On The Donkey" (z albumu Naughty By Nature) - www.tommyboy.com

BAD RELIGION "You" (z albumu No Control) - www.badreligion.com

POWERMAN 5000 "When Worlds Collide" (z albumu Tonight The Stars Revolt!) - www.powerman5000.com

MILLENCOLIN "No Cigar" (z albumu Pennybridge Pioneers) - www.millencolin.com

THE HIGH & MIGHTY FEATURING MOS DEF & MAD SKILLZ "Boy Document '99" (z albumu Home Field Advantage) - www.rawkus.com

DUB PISTOLS "Cyclone" (z albumu Point Blank)

LAGWAGON "May 16" (z albumu Let's Talk About Feelings) - www.lagwagon.com

STYLES OF BEYOND "Subculture"

CONSUMED "Heavy Metal Winner" (z albumu Breakfast At Pappa's)

FU MANCHU "Evil Eye" (z albumu The Action Is Go) - www.fu-manchu.com

ALLEY LIFE FEATURING BLACK PLANET "Out With The Old" (z albumu Alley Life)

SWINGIN' UTTERS "Five Lessons Learned" (z albumu Five Lessons Learned)

BORN ALLAH "City Star"

dość niewielkie, więc nie ma problemu z przesyaniem ich za pomocą Internetu. Za pomocą sieci można oczywiście nie tylko przesyłać własne tworzywa, jak udało nam się stwierdzić z imię Gem.inim; Tony Hawk's Pro Skater 2 pozwala również na toczenie całkiem udanych pojedynków z użyciem kabla. Kilka dostępnych trybów powinno zadowolić większość graczy, a starcie z żywym przeciwnikiem daje naprawdę duży satysfakcję.

Tak zresztą jest w całej grze - co już pewnie zdążyłem setki razy powiedzieć. Bawi tworzenie i rozwój zawodnika, bawi jazda, bawi zaliczanie zadań, oglądanie powtórek z udanych przejazdów, bawi wszystko. Coby było lepiej, zabawa owa ma naprawdę porządnie zrealizowaną oprawę zarówno graficzną, jak i dźwiękową. O ile grafika można określić w kilku krótkich słowach - jest szczegółowa, przyjemna dla oka i bardzo dobrze animowana - to dźwiękowi należałoby się kilka osobnych zdzeń. Pomijając dźwięki towarzyszące toczeniu się kółek, upadkom itp., największym atutem udźwiękowienia THPS2 jest muzyka. Idealnie towarzyszy poczynaniom zawodników, nie nudzi się i - co bardzo ważne - podkręca tak, że aż ciężko usiedzieć. Jeśli nie wierzycie, zobaczcie sami w jednej z ramek, co też przygrzywa w THPS2. Miodzio...



Jedyną wadą THPS2, którą mógłbym wymienić, a która nie ma wpływu na ocenę, jaką grze wystawiam, jest cena. Coś ponad 150 zł :(. Jeśli jednak kogoś na to stać, szczerze polecam i wracam do gry. Optymistycznie, nastraja mnie fakt, że takie gry pojawiają się w końcu na pęcata, a trzeba wam wiedzieć, że to nie koniec; już niedługo zasiadziemy z kierownicą BMX-a...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

LEM

tel. (022) 6428165

Internet:

<http://www.activision.com>

Wymagania:

PII 233, 32 MB RAM,

Windows 95

Akcelerator:

przydatny

Ocena:
10

Plusy:
• wciągająca zabawa dla kolekcjonerów
• plansze dające dużą swobodę
• wspaniała muzyka
• prosta obsługa
• "skoro ja w to gram to coś znaczy" (c) Gem.in 2000

Minusy:
• wysoka jak na polskie warunki cena

Opinia na CD 10/2000

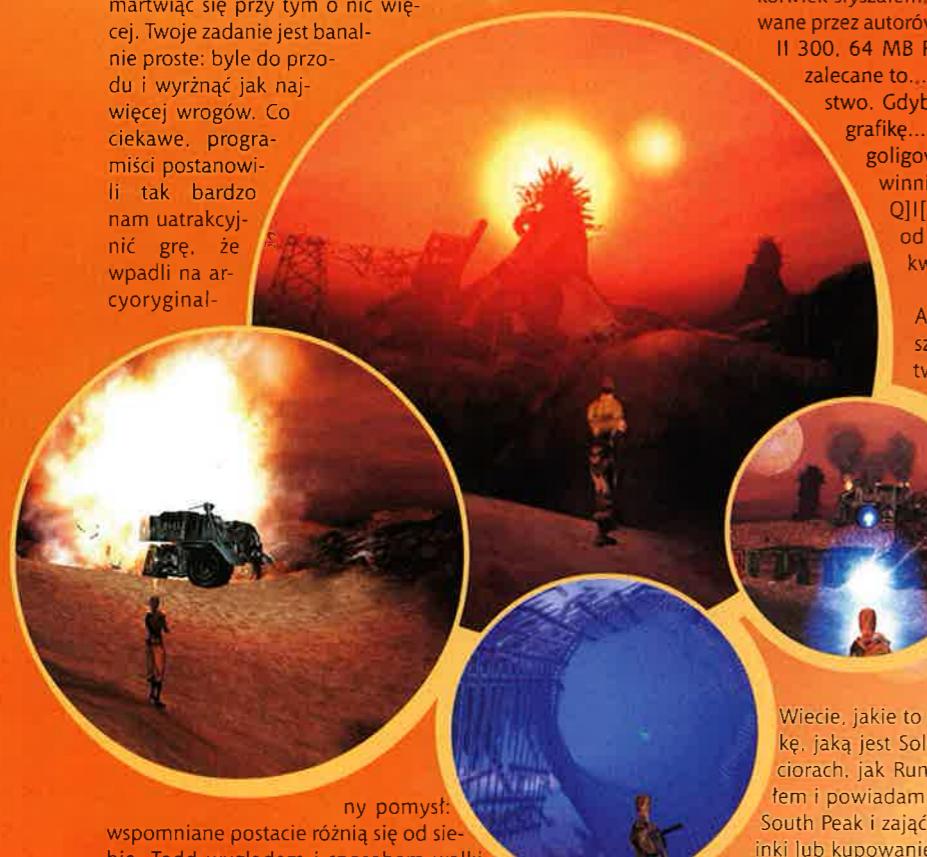
Soldier

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Stój! To nie ten film. A więc zaczynamy od początku. Był sobie kiedyś taki głupiutki amerykański filmik sci-fi klasy C z Kurtem Russellem w roli głównej. "Dzieło" to było tak beznadziejne, że aż dziw bierze, jak taki Kurt Russell (bądź co bądź wziął udział w kilku niezły filmach, jak np. "Tombstone") mógł zagrać w takim gnojcu. Co gorsza, firma SouthPeak postanowiła przenieść owo dziecko X muzy na ekranie poczciwych blaszaków.

Ulver

Jesieli miałem jakąkolwiek nadzieję, że gra okaże się lepsza od filmu, to po pięciu minutach okazało się, iż przystosowanie "Nadzieja matki głupich" sprawdza się w przypadku Solidera stuprocentowo. Gra szumnie zapowiadana na hiciorski TPP okazuje się cienką strzelanką, do złudzenia przypominającą sławne Commanda z automatów. Pamiętacie jeszcze te zadymione małe nory, gdzie spędzało się wiele godzin wydając całe kieszonki?

Soldier to taka typowa automatowa nawalanka w 3D z widokiem zza pleców bohatera. Wcielając się w rolę Todd (vel Russella) lub niejakiej Sandry pacyfikujesz wszystko, co napotkasz na drodze, nie martwając się przy tym o nic więcej. Twoje zadanie jest banalnie proste: byle do produ i wyróżnić jak najwięcej wrogów. Co ciekawe, programiści postanowili tak bardzo nam uatrakcyjnić grę, że wpadli na arcyoryginal-



ny pomysł. Wspomniane postacie różnią się od siebie. Todd wyglądał i sposobem walki niewiele ustępuje samemu Terminatorowi lub Rambo. Nosi ze sobą arsenał, o jakim polska armia może najwyżej pomyśleć, a co najważniejsze - potrafi się znakomicie posługiwać wszelkim żelastwem. Sandra za to jest szybsza i sprawniejsza oraz podobno mądrzejsza (tzn. mniej strzela). Ale tego nie mogę stwierdzić z uwagi na niewymagający używania szarych komórek charakter gry. Todd jest także bardziej wytrzymały od Sandry i myślę, że jeśli zdecydujecie się zagrać w tego gnoja, to powinniście zdecydować się właśnie na niego. Grając Sandrą co chwila przenosimy się do lepszego świata, zanim nawet zdążyłem się rozgrzać i natknąć przeciwników.

Bez względu jednak na to, jaką postać wybierzesz, do pokonania masz piętnaście poziomów. Sceneria, że tak to ujmę, przedstawia raczej tę pesymistyczną wizję przyszłości. Biegamy po jakieś mocno zaśniezionej i zdewastowanej do granic możliwości planecie. Skojarzenia z Blade Runnerem czy Mad Maxem mile widziane. Na drodze bohatera o lepszą przyszłość stają żołdacy pierwszej i drugiej generacji, zmutowane zwierzętaki i roboty. Nic, co by

warto było wspominać w długie zimowe wieczory lub co śniłyby się po nocach. Dobrego słowa nie mogę napisać o ich AI. Pchają się pod luď jak barany, a skoro już o tym mowa, to bronie Todd równie nie należą do oryginalnych, bo trudno za takowe uznać karabin plazmowy, shotgun, rakietniczy, miotacz płomieni czy granatnik. Podsumowując grywalność, Soldier oscyluje w rejonach nagrody dla największej kichy roku przyznawanej przez szacowne zgromadzenie pismaków CDA.

Porzucić możecie również nadzieję na to, że ta gra coś sobą reprezentuje pod względem wizualnym czy dźwiękowym - chociaż posiada najbardziej absurdalne wymagania sprzętowe, o jakich kiedykolwiek słyszałem. Otóż minimum podane przez autorów to (ACHTUNG!): Pentium II 300, 64 MB RAM i dopalacz 3D! Natomiast zalecane to... P III 500 i 128 MB RAM. Czyste szaleństwo. Gdyby chociaż Soldier proponował jakąś wyjątkową grafikę... Ale produkt SouthPeak nie prezentuje nawet druhoglowego poziomu! Oceniając po wymaganiach, powinniśmy mieć do czynienia z grafiką bijącą na głowę Q3IA czy Unreal Tournament. Tymczasem poczwały od tej, a skończywszy na postaciach, wszystko jest kwadratowe i beznadziejnie nierealistyczne.

A animacja Todd? Na Amidze widziałem płynniejsze! Włos się jeży, jak się patrzy na takie szkaradzwo i przelicza w głowie, ile to trzeba wydać na sprzęt, aby w toto zagrać. Czy coś gorszego może nas spotkać w tej grze?

A i owszem, dźwiękowcy najwyraźniej postanowili nie wyłamywać się z szeregu i stworzyli jedną z najgorszych ścieżek dźwiękowych w historii komputeryzacji. Stuchanie odgłosów imitujących dość nieporadnie odgłosy filmów akcji jest koszmarkiem. Z tego też powodu proponuję was wyłączyć głośniki.

Wiecie, jakie to dziwne uczucie, zagrać w tak beznadziejną gierkę, jaką jest Soldier, po tygodniach spędzonych przy takich hiciorach, jak Rune, NHL 2001 itd? Ja właśnie tego doświadczam i powiadam was, że czuję się podle. Radzę omijać produkt South Peak i zająć się czymś innym. Na przykład ubieraniem chonki lub kupowaniem świątecznych prezentów. I pomyśleć, że czasami z rozrzwieniem wspominam automata

INFO	INFO	INFO	INFO
Producent: SouthPeak Interactive	Plusy: • automatowy Commando w 3D	Ocena: 2	Minusy: • absurdalne wymagania sprzętowe • cała reszta...
Dystrybutor: SouthPeak Interactive	Wymagania: P II 300, 64 MB RAM, Win95/98, karta muzyczna		
Internet: http://www.southpeak.com			
Akcelerator: konieczny			



Rome: the Will of Ceasar

Wiecie, mamy co prawda wspaniałe tradycje w szkolnictwie (Fryc Modrzewski, Stanisław Konarski, Hugo Kołłątaj i inni), ale obecnie cała nasza klasa polityczna "cznia" naukę i edukację - choć od dawna wiadomo, że inwestycje w naukę są ogromnie opłacalne. Zrozumieli to Francuzi - firma Cryo, od wielu lat produkująca znakomite gry przygodowo-edukacyjne, jest dotowana przez francuskie Ministerstwo Szkolnictwa. Obecnie przyłącza się do niej firma Montparnasse Multimedia, która przedstawia nam grę ROME: the WILL OF CAESAR.

El General Magnifico

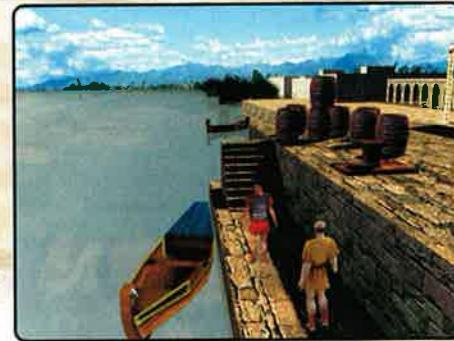
Gra prowadzi nas do starożytnego Rzymu w jednym z najciekawszych momentów jego historii. W rok po zabójstwie Cezara Imperium pogrązione jest w chaosie. Potężni gracze - Marek Antoniusz, Kleopatra (ta niby nie miała realnej siły, ale była matką Cezariona, Juliuszowego synka). Oktawian (późniejszy cesar August) i inni przyczuli się, nie bardzo wiedząc, co robić. Krótkie rządy Cezara udowodniły, że formula Republiki już się przeżyła, potężne Imperium nie da się rządzić skłonemu Senatowi, a wodzowie legionów, którzy mają do dyspozycji realną siłę, nie bardzo są skłonni do dawania posłucha starym przykrom. Sprawy toczą się niby normalnym torem, ale wyczuwa się napięcie... Władza leży na ulicy... i ktoś ją musi wziąć. Gdyby Cezar zstał się testament, sprawy mogłyby się jakoś ułożyć, ale niestety, testament wielkiego Juliusza gdzieś wcięto. W tym momencie przystępujesz do działania.

Animujesz młodego dekuriona wigilów (to była taka miejska straż), niedawno przybyłego do Rzymu Herculesa Prasinusa, który ma wyjaśnić zagadkę zabójstwa pewnego rzymskiego patrycjusza, niejakiego Titiniusa. Sprawa pozornie jest prosta - winowajca zresztą został już odnaleziony. Jest nim żona zamordowanego, która (zdradzana przez małżonka) udzieliła mu pono w ten sposób rozwodu. Wszystko jednak szybko komplikuje się niczym węzeł gordyjski. Okazuje się na przykład, że zdradzana małżonka, owszem, poałała sługa do znanej trucicielki, Locusty, ale chodziło jej o napój mitosny, który miał wskrzesić dawne zapały męża. W sprawę jednak wrmiała się pewna egipska piastunka - która na co dzień opiekuje się... synkiem Cezara i pracuje dla Kleopatry. Prowadzący śledztwo dekurion nieustannie zresztą "nadziewa się" na najwyższych rzymskich oficerów - poznajemy więc starego lisa, Cicerona, Oktawiana i kilku innych VIP-ów oraz (oczywiście) ich małżonki. Wszyscy się znają, wszyscy ukrywają jakieś sekrety, każdy kiedyś z każdym niemal syplą (przypominam, że i sam Cezar od czasu do czasu, nie gardząc prawdziwie mąską przyjaźnią, brał sobie do łóżka jakiegoś dziarskiego legionistę... serio!). Prowadzący śledztwo Hercules ma - w miarę upływu czasu - coraz trudniejsze zadanie.

Prowadzący śledztwo podoficer będzie odwiedzał świątynie, więzienia, ogrody, place... wy zaś będziecie mieli wrażenie, że oglądacie coś niemal... współczesnego. Starożytny Rzym pod względem zdobyczycy cywilizacyjnej znacznie wyprzedził wieki późniejsze - w stolicy Imperium można było znaleźć najbardziej wyszukane rozrywki, zaspakoić najróżniejsze gusta... a dla mających gotówkę gości w odpowiednich miejscowościach wymyślano całkiem nowe zbożenia. Tego co prawda akurat w grze nie

zobaczycie, ale uwierzcie mi na słowo, że niektórzy rzymscy patrycjusze mogliby naszych zblazowanych japońsków nauczyć bardzo wielu ciekawych rzeczy.

Gra - jako się rzekło - należy do gier edukacyjnych - masz więc opcję pozwalającą ci na wszechstronne poznanie danej epoki. Rzec opracowali najlepsi francuscy historycy (więc pod względem merytorycznym jest bez zarzutu) i graficy (więc też do niczego prawie się nie można przyczepić). Nie jest to bez znaczenia w dobie, kiedy hollywoodzcy historycy każą Markowi Antoniuszowi trzymać w dłoni książkę o dość współczesnym kształcie (film "Juliusz Cezar") albo ubierają Herkulesa w skórzane spodnie i każą mu biegać wśród nowozelandzkich sosen kauri. Wiedza historyczna prezentowana w grze jest wiedzą rzetelną - choć jej interpretacja jest już nieco dowolna. Sam diabeł nie dojdzie dzisiaj, czy Marek Antoniusz wiedział o spisku na życie Cezara i czy nie zgryzeszył zaniechaniem (w końcu niewiele brakło, by poza Kleopatram odziedzieliły resztę Cesarsztwa). Nie wiemy też, co obudziło ambicje Oktawiana, jakie pozbudki kierowały Cyceronem... i tak dalej. Ale oczywiście spekulacje autorów gry są mocno podbudowane dokumentami.



Z tym wszystkim gra ma jedną poważną i jedną mniej poważną wadę. Ta poważniejsza to jej stosunkowo niewielka dynamiczność. W pierwszej fazie gry nasz bohater w zasadzie spaceruje po Rzymie i zbiera informacje. Owszem, ważne, ciekawe, ale jest to dość nudne. Potem sytuacja się zmienia... ale nie za bardzo. Przydługawe dialogi są pouczające historycznie, ale mogą gracza szybko znużyć.

Drugą w wadach gry są jej dość wysokie wymagania techniczne. Grałem na PII366 MHz i miałem do dyspozycji Rivet TNT2 oraz pamięć RAM o wielkości 128 MB... i nie byłem zbudowany sprawnością programu. Bohater w wielu miejscach jakby się zacinał... a kiedy wskazywał mi kierunek marszu, długo (2-3 sekundy) rozmagał, aby wykonać polecenie. Nie jest to rzec, która dobrze wróży gracjom polskim, często posiadającym sprzęt mniej doskonaty.

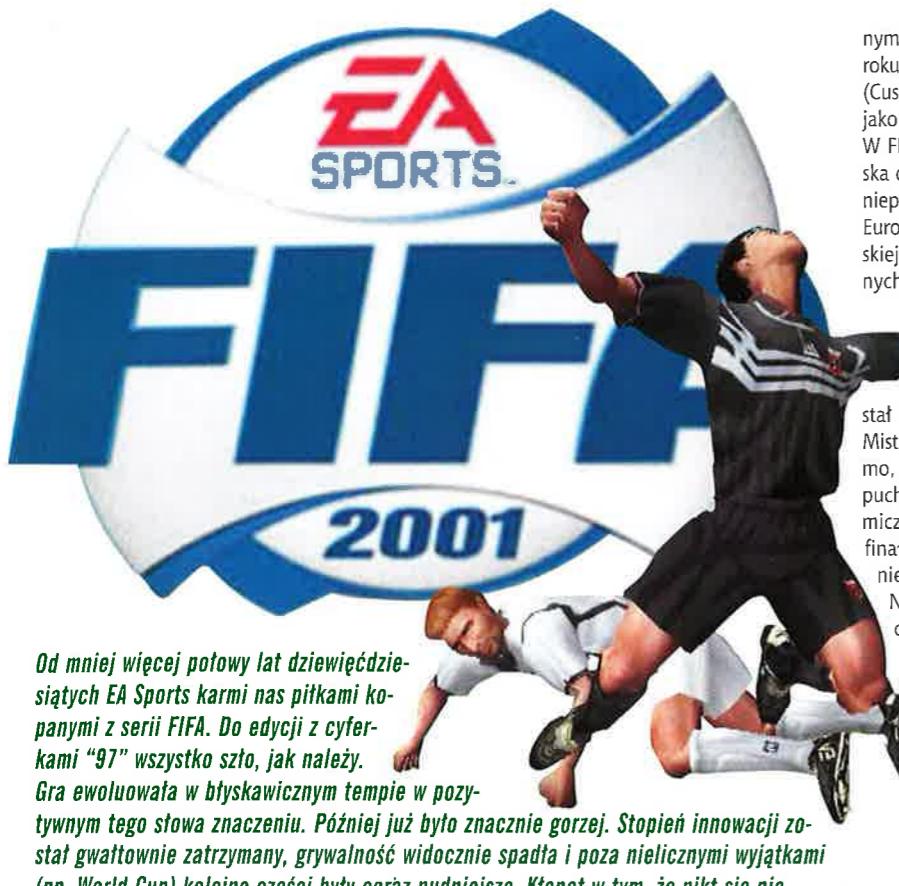
Poza tym dwiema wadami gra w zasadzie nie ma żadnych usterek. Program automatycznie też zapisuje główne przesłanki, jakie zdobyczyliśmy podczas gry. Wszystko to połączone z niezłą grafiką i muzyką sprawia, że oceniam grę na całkiem przyzwoite 6 punktów.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Montparnasse Multimedia	Plusy: • ciekawe ujęcie tematu
Dystrybutor: Montparnasse Multimedia	Wymagania: P266 32 MB Win9x/00
Internet: http://www.alcanstar.com	Akcelerator: konieczny

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Montparnasse Multimedia	Plusy: • ciekawe ujęcie tematu
Dystrybutor: Montparnasse Multimedia	Wymagania: P266 32 MB Win9x/00
Internet: http://www.alcanstar.com	Akcelerator: konieczny

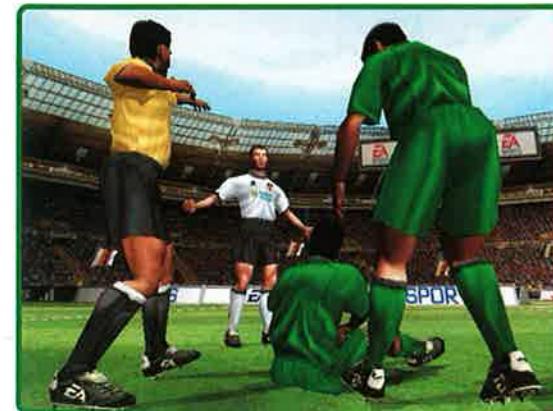


Od mniej więcej połowy lat dziewięćdziesiątych EA Sports karmi nas piłkami komputerowymi z serii FIFA. Do edycji z cyfrowymi '97' wszystko szło, jak należy.

Gra ewoluowała w błyskawicznym tempie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Później już było znacznie gorzej. Stopień innowacji został gwałtownie zatrzymany, grywalność widocznie spadła i poza nielicznymi wyjątkami (np. World Cup) kolejne części były coraz nudniejsze. Kłopot w tym, że nikt się nie kwaśi, aby zdetronizować królewską serię EA Sports i co roku wszyscy uznawali FIFA za najlepszy tytuł na rynku.

Bambino de Bodom

Każdej jesieni otrzymuję pudełko z logiem EA Sports oraz napisem FIFA i podczas instalacji zastanawiam się, czy tym razem FIFA dokopie mi jak za moich młodzieńczych lat (chyba do końca życia nie zapomnę chwili, gdy pierwszy raz ujrzałem FIFA 96), czy może po raz wtóry się roczaruję? Jako że w ostatnich latach zawsze byłem mniej lub bardziej zadowdzony, w tym roku postanowiłem, iż jeśli FIFA 2001 NADAL nie będzie niczym szokować, to nie będę miał dla niej litości. Wszak ileż czasu można tolerować minimalistów? Gracze płaczą za FIFA sporą gotówką, a EA Sports co roku wypuszcza gniota z uaktualizowanymi składami i tryumfalnie obwieszcza swoje panowanie na rynku symulacji piłek kopanych. Smutne, lecz prawdziwe. Mimo to podchodziłem do FIFA 2001 z dużymi nadziejęmi. W tym roku ukazało się przecież niezłe Euro 2000, a miesiąc temu giercowałem ze znakomitą Premier League Stars 2001, które pochodziło również ze stajni EA Sports. Otworzyłem pudełko, zainstalowałem i...



Nie będę ukrywał, że grało mi się kilka razy gorzej niż w Premier League Stars 2001. Tamta gra po prostu posiada niesamowity połot, grywalność i potrafi mnie przykuć na długie godziny do monitora. FIFA 2001 niestety nie sprawia mi takiej radości. Jednak, aby nie być gotoszow-



nym, zaczęłem od początku. Opcje rozgrywki w zasadzie takie same jak co roku, czyli mecz towarzyski, sezon, turniej, trening i rozgrywki dowolne (Custom). Najbardziej przypadł mi do gustu ten ostatni rodzaj zabawy, jako że pozostałe mają kilka minusów. Weźmy chociażby sezon ligowy. W FIFA 2001 jest zatem siedemnaście lig, w tym tak egzotyczne jak koreańska czy austriacka lub izraelska, lecz brakuje polskiej! To chyba irytujące, nieprawda? Autorzy FIFA mają najwyraźniej jakieś uprzedzenie do lig z Europy Wschodniej i Centralnej, jako że nie znajdziesz również ligi czeskiej czy rosyjskiej, a wydają mi się one mocniejsze od wyżej wymienionych, czy też skandynawskich. Takim podejściem zniechęcają graczy.

Jestem pewien, że gdyby w FIFA 2001 była liga polska, to sięgnęłoby po tę grę więcej fanów.

W podobnym tonie można się czepić turnieju (Tournament). Został on podzielony na Mistrzostwa Świata (World Cup), pseudo Ligue Mistrzów (ECC) i Puchar UEFA (EFA). Napisałem pseudo, bo, jak wiadomo, EA Sports nie ma prawa do nazewnictwa związanego z europejskimi pucharami i dlatego nazwy tych rozgrywek są takie jakie są (czytaj komiczne). Mistrzostwa Świata, co zaskakujące, obejmują jedynie turniej finałowy. Żadnych eliminacji! Jest to prawdopodobnie spowodowane niewielką liczbą zespołów narodowych dostępnych w grze, a szkoda. Natomiast tych waz, którzy zdecydują się zagrać w którymkolwiek z pucharów, spotka przykro niespodzianka w postaci braku jakiejkolwiek z polskich drużyn! To już skandal, bowiem w poprzedniej części były nasze zespoły. Skoro jeszcze jestem w patriotycznym nastroju, to dwa słowa o składzie reprezentacji. Skład jest w miarę aktualny, chociaż brakuje Juskowiaka, ale niech ktoś mi powie, kim jest tajemniczy Hilario??? Brat kucharza reprezesa czy wujek maszysty?

Błędy i niedopracowanie w poszczególnych rozgrywkach to jednak tylko czepek goryczowej składającej się z minusów FIFA 2001. Nie sposób nie doczepić się do grywalności. Pamiętacie, jak zachwycałem się Premier League Stars 2001? Byłem nią oczarowany niemożliwie (i nadal jestem, bo cały czas gierczę), grywalność tej gry powalała mnie na kolana. A jaka jest FIFA 2001? Jednym słowem monotonna. Tu nie ma miejsca na entuzjazm, jaki miał miejsce w Premier League Stars 2001; tam strzelano się cudowne bramki po pięknych, zapierających dech w piersi (u przedstawicieli płci pięknej w piersach) akcjach, a w FIFA 2001 jesteśmy świadkami beznadziejnie statycznej gry. Akcje, co by nie powiedzieć, ślimaczą się, każdy piłkarz kurczowo trzyma się swojej pozycji, wywołując tym samym brak spontaniczności, połotu czy, jak woli, radości w grze kopaczy. Kto powie, że FIFA 2001 to symulacja, czyli jeśli zawodnicy wykonują powierzone im zadania taktyczne, to gra jest w porządku. Tyle że parę ładnych lat temu ówczesny selekcjoner naszej reprezentacji po remisie z bodajże Maltą powiedział: "Wynik 0:0 jest odzwierciedleniem znakomitej gry obronnej obu zespołów". Ta wypowiedź ma wiele wspólnego z FIFA 2001. O ile w PLS 2001 cała zabawa polegała na strzelaniu bramek, to w przypadku FIFA 2001 główną rolę odgrywa obrona. Mecze jak żywo przypominają nasze starcia z Walią czy Islandią. Jałowa gra pozycyjna, bicie głową w mur obrońców i akcje typu: "a nóż się uda dostawić nogę lub głowę". Nie wiem jak wy, ale ja ko-

cham w tym sporcie możliwość zdobywania bramek (na tym to chyba polega?) i nie bawi mnie zupełnie nudne budowania akcji trwające przez kilka minut. Tyle bowiem czasu zaj-

muje rozmontowanie kilkunastoma lub kilkudziesięcioma podaniem bramkami.

Owszem, jest jedno, co mi się w tym wszystkim podoba. Można wreszcie naprawdę mocno przyłożyć z dystansu, ale to przecież nie zmienia sumarycznego obrazu gry. Muszę się także przyczepić do schematywności większości akcji i padających bramek. Po kilku meczach nie ma proble-

mów z tym, aby opracować sobie kilka schematów, po których faciata ląduje w siatce. Rzuty rożne EA Sports wypomina nam co roku, a

wencjonalne zwody,

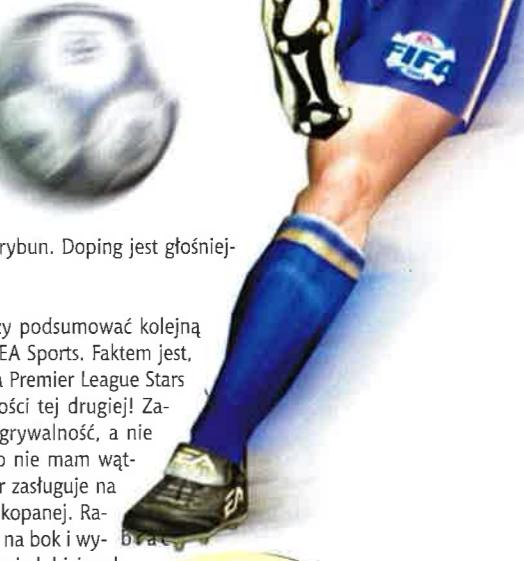
szybkość... to właśnie wyróżnia owoj najstarszych spośród kopaczy. Poziom mistrzowski prezentują animacje postaci. Wszystko począwszy od przyjęcia piłki aż po wślizgi wygląda fantastycznie, ale czy może być inaczej, skoro jako model motion capture posłużyły takie gwiazdy jak Gaizka Mendieta, Edgar Davids czy Thierry Henry. To nie jest tylko chwyty reklamo-



wy, ci faceci nie żałowali zdrowia, aby potem graficy EA Sports mogli wkleić ich ruchy do komputera. Efekt kołkowy jest doprawdy piorunujący. Znacznie gorzej jest z muzyką i komentarzem. Równie żenującego podkładu muzycznego dawno

nie słyszałem, to, co atakuje nasze uszy, jest zwyczajnie koszmarne. Chaos, tak bym to określił, bo nie znajduję w tym ni krzyż melodyi. Co się za tym komentarza, to nie będę powtarzał się po raz tysiączny. Mam serdecznie

dosyć słuchania flegmatycznych wywołań Johna Motsona, który komentuje w stylu "niegroźna sytuacja... goll!" (to autentyczny tekst jednego z naszych komentatorów podczas MŚ w 1998). Naprawdę nie miałbym nic do gościa, gdyby wkompletał w komentarzu więcej uczucia. A



Uczeń przerost mistrza. Po kilku latach bezapelacyjnej hegemonii FIFA została pokonana własną broną. Edycja 2001 jest bowiem wyraźnie słabszego od drugiej gry ze stajni EA Sports - Premier League Stars 2001. Grafika co prawda zachwyca, ale już grywalność oraz tryby rozgrywki stoją na słabym poziomie.

mimo to jest to nadal najłatwiejszy sposób na zdobycie bramki. Innym ciekawym schematem jest strzał głową przed pola karnego i przedłużenie lotu piłki również główką. Bramkarz nie ma szans na obronę. Takie schematy można mnożyć w nieskończoność. Zastanawiam mnie również, dlaczego sędziowi gwiździą z opóźnieniem? Ewidencja faul, a pan w czerni gwiździ po jakis dwóch, trzech sekundach. Czyżbyśmy mieli do czynienia z prawem korzyści? Aha... na plus rozgrywki należy zapisać wskaźnik siły strzału, ale to już było w NHL i kilku innych piłkach, więc to żadna rewelacja.

Co prawda grywalność nie stoi na najwyższym poziomie, ale grafika jest za to przedniej marki. Poprawiono ją dość istotnie w porównaniu do Euro 2000 czy FIFA 2000. Największe wrażenie zrobiły na mnie warunki pogodowe. Z tak realistycznie padającym deszczem i śniegiem to chyba jeszcze nie mieliśmy do czynienia w żadnej sportówce. Dodano także sporo grafiki poza samą murawą. Przy linii bocznej biegają sędziowie bocznici, pojawiły się przy liniach także trenerzy i boksy etc. Bez wątpienia ładniej wyglądają sami piłkarze. Zwłaszcza ci, o których można powiedzieć, że są charakterystyczni. Łatwo jest rozróżnić biegającego po murawie Batigolę czy Beckhama. Sylwetki, włosy, zarost, niekon-

team management

Poland

Player	Pos.	Status	Out
1 Jerzy Dudek	GK	Start	31
2 Tomasz Waldoch	CB	Start	33
3 Marcin Ziewiakow	CB	Start	25
4 Jacek Zielinski	CB	Start	35
5 Tomasz Iwan	RW	Start	35
6 Radosław Gólewicz	LM	Start	39
7 Piotr Swierczewski	LW	Start	33
8 Tomasz Kłos	RF	Start	40
9 E. Olszedebe	CF	Start	38
10 Krzysztof Włodarczyk	ST	Start	34

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: EA Sports

Dystrybutor: M4 Group, tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.easports.com>

Wymagania: P 233, 32 RAM, WIN 95/98/2000, 4xDVD, karta muzyczna

Akcelerator: zalecany

Ocena: 7

Plusy:

- poprawiona grafika i animacja
- ukualifikowane składy

Minusy:

- brak polskiej ligi
- muzyka
- społeczny sędzia
- komentarz!!
- gdzie jest grywalność?
- nadmiar reklam
- schematyczne bramki
- i kilka innych denerwujących drobiazgów



W złotym wieku niepodzielnym władcą Olimpu był Kronos. W tym czasie powstali też ludzie, którzy, mimo że śmiertelni, nie znali wówczas trosk ni bólu, a umierali bez strachu. Kronos potykał swe dzieci, postuszył przepowiedni, która mówiła, że jego potomek straci go w otchłani Tartaru, tak samo jako on uczynił ze swym rodzicem. Paszczy Kronosa uniknął jednak Zeus, który pokonał w strasliwej bitwie swego ojca. Nastął wiek srebrny.

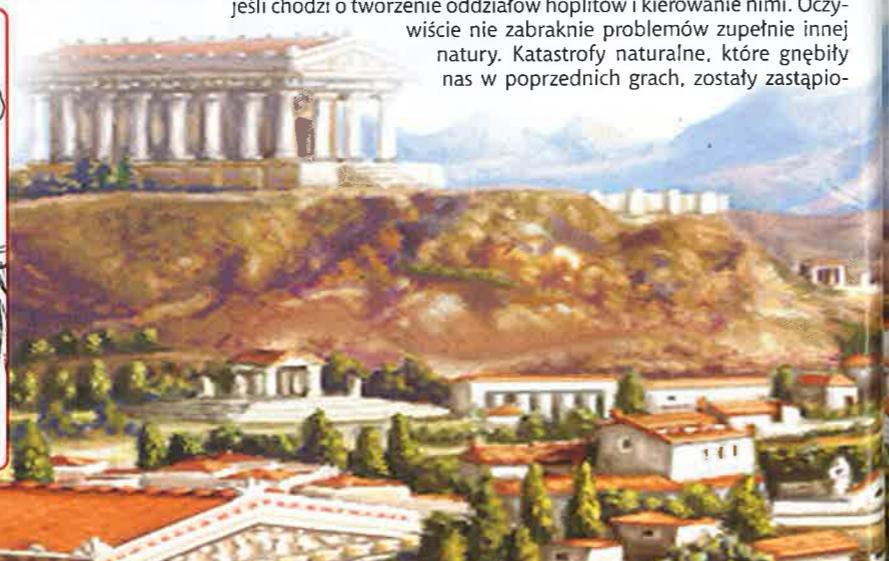
Inquisitor

W tym czasie ludzie zapagnęli władzy i siły bogów, poczuli się im równi. Zeus w strasznym gniewie zniszczył całe ich plemię. Nastął wiek spiskowy i na Ziemi pojawiły się nowi ludzie stworzeni przez bogów Olimpu. Ludzie żyli między nimi i mieli im wiernie służyć. Jednak każde z plemion czciło innego boga - w końcu poczęły one walczyć między sobą. Załały krwią całą ziemię i doszczętnie wyniszczyły się w bratobójczych wojnach. Zastęp umarłych zeszły do mrocznej, podziemnej krainy, gdzie snuć się będą po krańcu czasu. Stali się poddanymi boga umarłych - Hadesa.

Opustoszałą, martwą ziemię ponownie zapełnił rodzaj ludzki, który i tym razem wyszedł z rąk Zeusa. Byli silni i pięknii. Zaczęły wiek herosów i bohaterów. Byli to wielcy wojownicy, którzy mogli przenosić góry.

Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zająć za zasłone minionych wieków. A przy okazji zmusi do myślenia i działania. Jeśli Faraon przypadł ci do gustu - to masz dziś dobry dzień!

a głowami niemal sięgały chmur. Walczyli z potworami i toczyli strasliwe pojedynki między sobą. Byli tak potężni, że Zeus począł się ich obawiać. Chwała herosów nie trwała długo. Zeus zeszł na ziemię wichury i deszcz tak wielki, że zatopił wszystkie lądy. Jeden sam szczyt Olimpu i Parnasu wystawał z kipieli. Żywioł szalał przez siedem dni, a gdy wody opadły, nic już nie było takie samo. Wyłoniły się nowe lądy i kontynenty, świat po raz kolejny opuścił szata.



ne przez nowe, adekwatne do czasu i miejsca, w którym się znajdują. Zamiast wylewu Nilu gracza prześladowują więc plagi i zarazy. Oprócz gniewnych bogów, którym będzie trzeba stawić świątynie (wymaga to specjalnych rzemieślników, surowców i materiałów), na ziemi pojawią się herosi i monstra. Te ostatnie są również groźne jak bogowie czy wrogie armie. Potrafią zrównać z ziemią całe miasto i nawet system fortyfikacji i murów obronnych nie może ich powstrzymać (na dłużej niż chwilę). Aby się z nimi uporać, będzie więc trzeba poszukać herosa, bowiem tylko on potrafi się rozprawić z takim niebezpieczeństwem. Znacznie poszerza to możliwości gry, a jednocześnie sprawia, że... jest ona trudniejsza. Nie dość, że budowa i utrzymanie miasta we względnej równowadze to zadania niezwykle trudne, dochodzą jeszcze nowe problemy.

Oczywiście dla sprawnego stratega jest to wymarzone pole do popisu, a piętrzące się problemy działają niczym płachta na byka. Jeżeli jednak nie jesteś zbyt dobry w grach strategicznych, na pewno będziesz miał spore problemy z ukończeniem scenariusza (mimo stopniowania trudności). Cele w misjach wydają się stosunkowo proste, jednak ich osiągnięcie to już zupełnie inna sprawa. Na pożar cel jest banalny. Masz osiągnąć określony poziom populacji, zgromadzić w spichlerzach odpowiednią ilość żywności itd. Musisz jednak wykonać też kilka zadań pośrednich. Brak gotówki na fortyfikacje sprawia, że sąsiedzi najeżdżają twoje miasto. Musisz wyszkolić wojsko, które nie powstanie bez zbrojowni. Potrzebujesz więc brązu, który z kolei możesz zdobyć jedynie w drodze handlu. Możesz go kupić, ale zarnorski handlarz zgadza się tylko na wymianę - potrzebuje marmuru. Tego z kolei nie zdobędziesz, o ile nie uporasz się z potworem, który grasuje w pobliżu złóż. Potwora pokona tylko bohater, który wymaga wybudowania swojej siedziby, wina, wygrania igrzysk przez twoje miasto itd. Na to wszystko potrzeba gotówki, więc podwyższasz podatki. Mieszkańcy są niezadowoleni i opuszczają miasto. Szerzy się głód, a za nim plagi. Tracisz popularność. Wyludnione miasto nie przynosi zysków. Nie ma komu uprawiać pól. Ostabione miasto zostaje zaatakowane przez sąsiadów. Nie masz pieniędzy na kontrybucję.

naprawdę spore możliwości, jeżeli chodzi o budowę różnorodnych obiektów i atrakcji. Ponownie irytowało mnie trochę przenikanie się postaci mieszkańców miasta, spieszających do swoich spraw, taka jest jednak konwencja graficzna gry. Szkoda natomiast, że mapa miasta została umieszczona w zakładce, a nie na stałej w jakimś punkcie ekranu. Metropole są bardzo rozległe, czas cenny, a znalezienie żądanego miejsca lub budowli trwa częstokroć niezwykle długo.

Równie dobre wrażenie robi tło muzyczne Zeusa. Przykro jednak, że nie towarzyszy nam jako tło zabawy przez cały czas rozgrywki. Również dźwięki, które słyszczę, gdy odwiedzamy określony warsztat czy dom, są nieźle dobrane.

Trudno jest zarzucić Zeusu jakieś poważne wady czy niedociągnięcia. Jedyna rzecz, która może zniechęcać potencjalnego kupca, to pewna wtórność, czyli bardzo duże podobieństwo Zeusa do wcześniejszych gier ekonomiczno-strategicznych Impressions. Oczywiście zmieniło się tło historyczne (czy raczej mitologiczne), wygląd budowli itd., jednak mimo to schemat pozostaje ten sam, a gra nie wnosi prawie nic nowego. Z drugiej zaś strony argument ten można zastosować do większości gier z gatunku. Być może zatem odbiorcy Cezara czy Faraona zapagną mieć kolejną grę z serii.

W każdym razie Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Raczej roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zająć za zasłone minionych wieków. Świat starożytny, a przede wszystkim mitologiczni herosi, ponownie ożyli. Powinieneś to zobaczyć :-).

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Impressions
Dystrybutor:
Sierra PLAY IT
<http://zeus.impressionsgames.com>

Wymagania:
Pentium 100, 32 MB RAM, Win95, 98, 2000

Akcelerator:
Nie trzeba

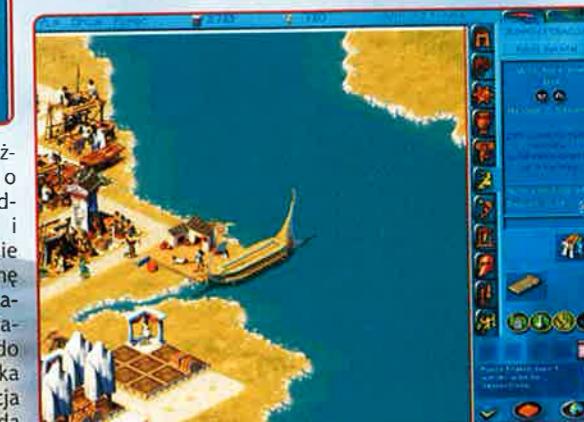
400,000 ACRES,
GREAT FIXER-UPPER,
FRIENDLY, OMNIPOTENT LOCALS.



CONTROL THE FATE OF ANCIENT GREECE
AS YOU BUILD TEMPLES, DEFEND TERRITORY
AND WIN FRIENDS AND MONSTERS.



Ukończenie misji to prawdziwe zwycięstwo, którego smak długo czuć w ustach. Być może to jest największą zaletą Zeusa: Pana Olimpu. Wyśrubowany poziom trudności zmusza do przemyślenia każdego ruchu. Nie zawsze jest to łatwe, bowiem kolorowa grafika i tężniące życiem miasto przykuwają wzrok i dekoncentrują. Poziom graficzny gry nie odbiega od jej poprzedników. Budynki przedstawione są bardzo szczegółowo, a gracz ma



Bogowie wynieśli się ze świata, który zalał kolejny szczeć ludzi stworzony przez Zeusa. Nastął wiek żelaza, który trawa po dziś dzień...

Impression, któremu zawdzięczamy już takie tytuły, jak Cezar, Faraon i Kleopatra, postanowił nas uszczęśliwić kolejną grą opartą na tym samym schemacie. Zeus: Pan Olimpu to najnowsza pozycja, której dystrybutorem w Polsce będzie PLAY IT. Jeżeli miałeś styczność w wymienionym wcześniej tytułu, nie będziesz miał żadnego problemu z obsługą gry.

Budowanie miasta, administracja, zarządzanie, handel, kultura pozostały praktycznie niezmienione. Pewne drobne zmiany, które uważały gracze na pewno zauważą, również nie wnoszą wiele nowego. Mieszkańcy są nieco mniej wymagający, co oznacza, że ich domy unowocześniają się szybciej. Należy też wymienić nieco poszerzony dział kultury (teatr, filozofię, naukę lub sport wybieramy ze specjalnej zakładki). Menu gry sprawia trochę trudności, szczególnie jeśli chodzi o tworzenie oddziałów hoplitów i kierowanie nimi. Oczywiście nie zabraknie problemów zupełnie innej natury. Katastrofy naturalne, które gnębiły nas w poprzednich grach, zostały zastąpione

Zeus

Dzeus (mitologia grecka), najwyższy bóg grecki, wywodzący się od indoeuropejskiego bóstwa o imieniu Diausz Pitar, ojciec bogów i ludzi, bog wszelkich zjawisk atmosferycznych. Pierwotnie opiekun rodzinny, stojący na straży ognia domowego i domu. Straż prawa gości i szukających azylu (Zeus Ksenios). Z czasem stał się patronem królów i państwa. Gwarantował (według Herjoda) wolność polityczną i sprawiedliwość (porządkowy przysiąg i umów między ludźmi oraz między narodami).

Syn Kronosa i Rei, brat Posejdonu, Hadesa, Hestii, Demeter i Hery (także jej małżonka). Wychowany w tajemnicy przed ojcem, który położył swoje potomstwo, na górze Ida (lub Dikte) na Krecie pod opieką kozy Amaltei i kuretek. Pokonał ojca i tytanów, następnie gigantów i Tyfona. Podzielił się z braćmi władzą nad światem (zachowując zwierzchnictwo nad nim). Siedzibą Zeusa została góra Olimp. Posiadał liczne potomstwo (m.in. Atena, Apollo, Artemida, Moiry, Charyty, Muzy, Ares, Dionizos, Herakles, Persefona, Afrodita i Hefajstos) ze związku z boginiami, nimfami i ziemiankami.

W czasach hellenistycznych (323-30 p.n.e.) wszystkie główne bóstwa niegreckie identyfikowano z Zeusem. Do mitów dotyczących Zeusa nawiązuje literatura i sztuka zarówno starożytnej, jak i nowożytnej. Najstarszym starożytnym wyobrażeniem Zeusa był posąg Zeusa Olimpijskiego. Do najważniejszych miejsc kultu Zeusa należały Dodona i Olimpia. Jego atrybutem był piorun, świętym drzewem - dąb, świętym zwierzęciem - orzeł. W starożytnym Rzymie został utożsamiony z Jowiszem.

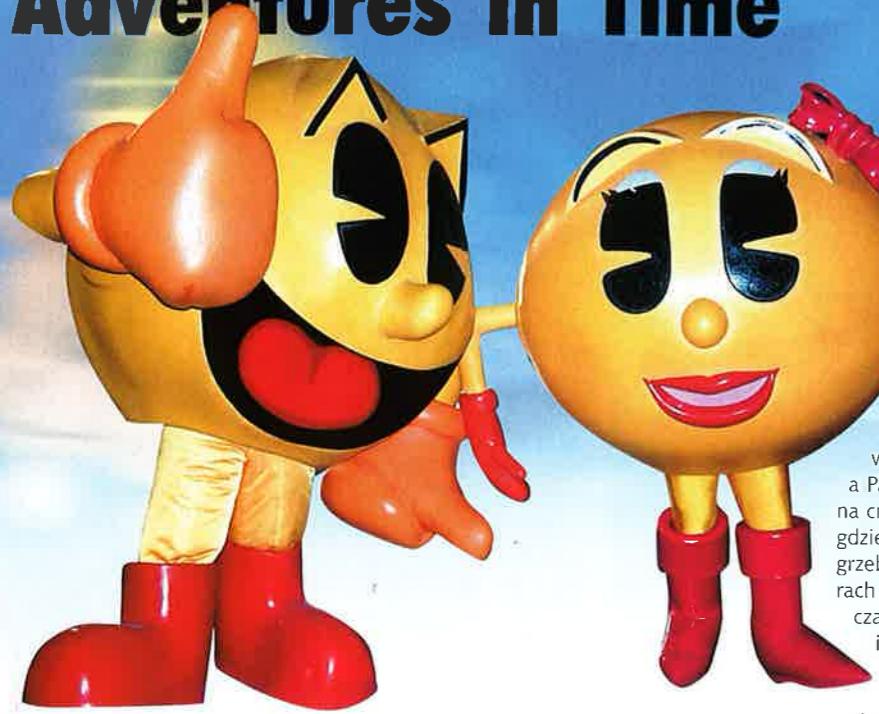
Ocena:
8

Plusy:
• lajna atmosfera
• milę greckie jako misje
• grafika
• muzyka

Minusy:
• wyszrubowany poziom trudności
• nieco niewygodny interfejs
• trochę za mało szczegółów

Demo na CD 01/2001

Pac-Man Adventures in Time



Frogger, Galaga, Pong, Breakout, Centipede i inne tytuły, których świetność przypadła na dwie ubiegłe dekady, ponownie wkraczają na ring. W show-biznesie muzycznym najlepszą receptą na sukces jest odgrzanie starych kotletów (czytaj: hitów, np. ABBA) - podobnie przemysł gier komputerowych odkrył żyły złote w klasycznych, częstokroć niemal zapomnianych gierach. Tym razem to Hasbro postanowiło nabić sobie kabzę, publikując remake jednego z największych hitów lat 80 - Pac-Mana.

Czarny Iwan

Informacja nie jest pełna. Należy dodać, że developerami gry są dwie inne, skadnaj dobrze znane firmy: Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited. Zanim zajmiemy się wiweską zreinkarnowanego Pac-Mana, lyk historii na rozgrzewkę...

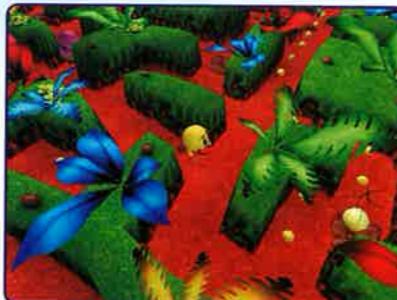
Pod koniec 1980 roku pojawia się Pac-Man, twór spłodzony w Namco - japońskiej grupie programistów z otwartymi głowami. Pac-Man był rewelacyjny. Szybki jak błyskawica, ładny i szalenie wciągający. Nawet teraz nad gerką można spędzić wiele godzin. Jest to fenomen porównywalny jedynie do innych wielkich klasycznych, o choćby niesmiertelnego Tetrisa.

De Man musi skorzystać z portalu czasu, stworzonego przez Profesora, który cofnie go do chwili, zanim planeta została zamieniona w kulę lodu. Będzie musiał odnaleźć cztery fragmenty Magical Pellet i wrócić szczęśliwe do domu, żony i dzieci (ma już swoje latka staruszek). Tak mniej więcej przedstawia się historia, którą obra-

czy Snake'a (giery te trafiły obecnie do telefonów komórkowych). De Man, czyli śmieszna buźka, która pożerała żółte kropki, dopiero z czasem zyskała osobowość. Oryginalna była to... pizza, która miała być zjedana, sama połykała wszystko dookoła. Twórcy postanowili dać szansę biednej pizzy, która każdego dnia ginie miażdżona millionami żebów na całym świecie. Jeżeli przyjrzyście się pierwotnej postaci De Mana, przekonacie się sami, że to po prostu okrąglą Margeritą bez jednego kawałka. Inna ciekawostka dotyczy samej nazwy gry. Wymyśliła się ona mianowicie od japońskiego określenia "paku-paku", co oznacza czynność jedzenia (niam-niam?).

Niesamowita popularność Pac-Mana sprawiła, że bardzo szybko pojawiły się kolejne gry oparte na tym samym pomyśle. Feministki dostarczyły swoją Mrs Pac-Man, czyli Panią Pac-Man - żeńską odmianę naszego bohatera. Niby grzyby po deszczu wyrosło wiele innych tytułów: Pac-Man Plus, Super Pac-Man, Pac-Mania, Baby Pac-Man, Professor Pac-Man.

De Man stał się sławny, każdy chciał go znać, wielu marzyło o autografie. O skali jego popularności świadczy choćby fakt, że trafił na okładkę Time'a. Własna limuzyna, fosa, kasyna i bal aż do białego rana - takie życie prowadził De Man przez całą dekadę. Te czasy jednak bezpowrotnie minęły, a dni dawnej chwały to jedynie niepewne cienie przeszłości. Czy jednak wszystko stracone, a Pac-Man wyląduje na cmentarzysku gier, gdzie jedynie maniacy grzebiący w emulatorech będą od czasu do czasu traktować go impulsami elektrycznymi? Rzeczywiście, Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzone bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.



Giera zyskała nawet całkiem zgrabny scenariusz, który zawiązuje przygodę De Mana. Okazuje się mianowicie, że Magical Power Pellet, która utrzymuje planetę naszego bohatera przy życiu, została rozbita i rozucona przez odwiecznych wrogów De Mana, niejaki Ghosty (to duchy podobne nieco do Caspera, ale nie takie mile).

Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzone bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.



zżą zresztą całkiem udane filmiki. Swoją drogą bardzo mnie rozbawiła scenka, w której De Man dowiaduje się, że jest robota i trzeba będzie nakopać kilku gościem. De Man szykuje się do akcji prawie jak Rambo. Wciąga na łapki czerwone rękaiczki, a na nogi coś w rodzaju kaloszy. Udana parodia, szkoda tylko, że taka krótka.

Na drodze naszego bohatera aż 45 labiryntów w pełni zupełnie odmiennych krajobrazów. De Man znajdzie się na Dzikim Zachodzie (Wild West), w prehistorycznej puszczy (Prehistoric), w średowieczu (Medieval), w starożytnej Egipcie (Egyptian) oraz na planecie przyszłości (Futuristic).

Różnorodność światów, ich barwność, wspaniałe zaprojektowane i ciekawe lokacje przypominały mi od razu niedawną zabawę z Froggiem 2: Swampy's Revenge. Pac-Man jest gerką równie udaną, a eksperyment z trójwymiarowością zupełnie mnie nie zaszkodził. Grę można zresztą rozgrywać w trybie klasycznym. Nie oznacza to, że bohater i przeciwnicy zmieniają się nagle w płaskie, dwuwymiarowe wycinanki. Zmienia się jedynie sposób obserwacji planszy. Zamiast patrzeć z boku i nieco z góry, gracz będzie widział plansze centralnie z góry.

Pewne modyfikacje w grze były nieuniknione. Technologia 3D pozwala na nowe rozwiązania, które mogą wzbogacić i urozmaicić zabawę. Tak właśnie się stało. Przed wszystkim labirynty, po których biega nasz okrągły niczym piłka plażowa heros (w ogóle nie przypomina Tezeusza), są często wielopoziomowe. De Man pędzi przez puszcze, gdy nagle natrafia na most biegący gdzieś w górę. Za chwilę przemieszcza się po skomplikowanej sieci klatek, które rozwieszone nad dżunglą. Frajda jest spora. Hero mógłby z powodzeniem udawać Tarzana, gdyby się nieco odchudził. Zmienia się także taktika gry.

Nowy Pac-Man niesie ze sobą jeszcze jedną innowację. Gra w sieci. Możemy bawić się via Internet oraz korzystając z protokołu LAN. Trzeba też dodać słowo o tle muzycznym, które bazuje oczywiście na charakterystycznych dźwiękach z najstarszego, klasycznego Pac-Mana. W nowej aranżacji brzmią one jednak znacznie lepiej. Zresztą wszystko brzmi lepiej, od czasu, gdy przestaliśmy korzystać z PC speakera.

Pac-Man: Adventures in Time będzie doskonałym uzupełnieniem nieco zbyt ciężkostronnej, mięsnej diety, w której przeważają produkty quako- i diabłopodobne. Wysoka zawartość węglowodanów da wam energię na cały dzień, a lekkie podpompowanie adrenaliny z nadnerczy rozgrzeje krew. Pac-Man jest oficjalnie zalecany przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) jako naturalny środek antydepresyjny, a zarazem wzmacniający system odpornościowy. Zaleczana dawka dzienna wynosi minimum 30 minut. Przedawkowanie raczej nie grozi.

bowiem obecnie można już omijać, czy raczej przeskakiwać Ghosty. De Man może się wybrać na tyle wysoko, że przeleci nad wrogiem, który stanął mu na drodze. Dodatkowym utrudnieniem są np. śpiące w koszykach węże (Egipt), które wyskakując niczym Filip z konopi mogą nieźle poturbować malca. Jeszcze bardziej groźne są krokodyle, które pędzą przez podmokłą dżunglę i niemal nigdy nie gubią tropu De Mana. Może się również zdarzyć, że na bohatera spadnie ziemianka kamienna kula lub zaskoczy go jakaś katastrofa naturalna.

Zasadzki i niebezpieczeństwa jest cała masa, a adrenalina buzuje w żyłach jako kociołek z wodą na gazie.

W kotle nazwanym Pac-Man: Adventures in Time wymieszano wiele składników, które razem smakują całkiem dobrze. Dodano również kilka mini-gier, prawdziwych przysmaków, dla gości lubiących niespodzianki. Może to być np. popularna na bazarach gra zwana powszechnie "trzy karty". W Pac-Manie będą to jednak trzy koszyki. W jednym znajduje się smakowity kąsek, natomiast w dwóch pozostałych groźne węże. Kolejna zabawa przypomina bieg z przeskodami. De Man będzie uciekał przed Ghostami. Drogą jest niebezpieczna, bo chwila trafi się dzura w ziemi lub zwalone drzewo. Trzeba omijać pułapki, które dla Ghostów nie są przeskodą. Czy malcowi uda się uciec? To zależy od ciebie. Pozostałe zadania bazują na starych, sprawdzonych

grach. Niektóre na pewno znacie: Dot Mania, Asteroids Antics, Concentration, Cups 'n Ball, Cannibal Dash, Railcart Rush.

Nowy Pac-Man niesie ze sobą jeszcze jedną innowację. Gra w sieci. Możemy bawić się via Internet oraz korzystając z protokołu LAN. Trzeba też dodać słowo o tle muzycznym, które bazuje oczywiście na charakterystycznych dźwiękach z najstarszego, klasycznego Pac-Mana. W nowej aranżacji brzmią one jednak znacznie lepiej. Zresztą wszystko brzmi lepiej, od czasu, gdy przestaliśmy korzystać z PC speakera.

Pac-Man: Adventures in Time będzie doskonałym uzupełnieniem nieco zbyt ciężkostronnej, mięsnej diety, w której przeważają produkty quako- i diabłopodobne. Wysoka zawartość węglowodanów da wam energię na cały dzień, a lekkie podpompowanie adrenaliny z nadnerczy rozgrzeje krew. Pac-Man jest oficjalnie zalecany przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) jako naturalny środek antydepresyjny, a zarazem wzmacniający system odpornościowy. Zaleczana dawka dzienna wynosi minimum 30 minut. Przedawkowanie raczej nie grozi.

Ocena: 9

Producent: Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited
Dystrybutor: Hasbro Interactive
Internet: <http://www.hasbro.com>
Wymagania: Win 9x, P200, 32 MB RAM, 4x CD-ROMDopalacz
Akcelerator: wskazany

Plusy:

- grywalność
- grafika
- muzyka

Minusy:

- niedopracowany setup multiplayera



Pac-Mów było dziesiątki jeśli nie setki. Tutaj tylko kilka z nich. Niezależnie od grafiki - tak samo wciągające. To cecha mistrzów gatunku.

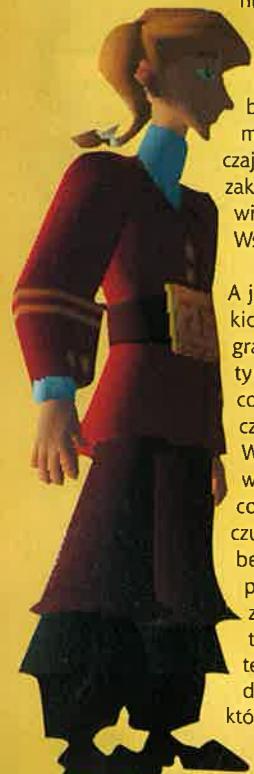
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Są programy, przed którymi automatycznie zdejmuję kapelusz. Czytelnikom, którzy mnie nie znają, muszę wyjaśnić, że grąłem w absolutnie wszystkie gry przygodowe, jakie na peceta ukazały się w naszej strefie czasowej od końca lat 80. I nie będę ukrywał, że - bywało - korzystałem z kopii pirackich. Tym, co lubią dzielić włos na czworo, od razu powiem, że nie byłem jeszcze wtedy stałym współpracownikiem CDA, a poza tym działało się to w czasach, kiedy prawo autorskie miało zupełnie inny kształt niż obecne. Tak czy owak wiem, co piszę, kiedy stwierdzam, że wśród gier przygodowych wyroby Lucas Arts są tym, czym np. produkty firmy Harley Davidson wśród pojazdów jednośladowych, a seria Monkey Island to jakby jej najlepsze modele - coś niezwykłego, kultowego, powalającego z nóg... i kto w Monkey Island nie grał, ten... jeszcze zobaczy!

El General Magnífico

Pierwszy raz o Monkey Island usłyszałem od kolegi, który miał nawet oryginalną grę, niestety w wersji na Amigę. Konwersja na peceta pojawiła się znacznie później, a ja miałem na dobitkę w swoim peccie monochromatyczną kartę graficzną Herkules (która was jeszcze pamięta te karty graficzne?) i trzeba było przed uruchomieniem gry zaemulować w niej kartę EGA (były takie programy, np. SimCGA). Jeżeli dodacie do tego fakt, że monitor, jakim wtedy dysponowałem, był monitorem polskim, o zielonej poświeceniu, to będziecie mieli z grubsza obraz tego, co mi się jawniło na ekranie. A jednak Monkey Island natychmiast podbiło moje serce, bez reszty i bez żadnych warunków wstępnych. Nie liczył się nawet fakt, że - jako sztuka hakerów była wtedy jeszcze w powiązach - przed uruchomieniem gry trzeba było złamać zabezpieczenie, co się udawało mniej więcej raz na pięć razy. Nie mam wyrzutów sumienia, bo kiedy (daleko wtedy niewystarczające do całkowitego złamania gry) podałem pismo "Bajtek", które zakładało obecnie nam miłośnemu panującemu Aleksander Wszystkich Polaków.

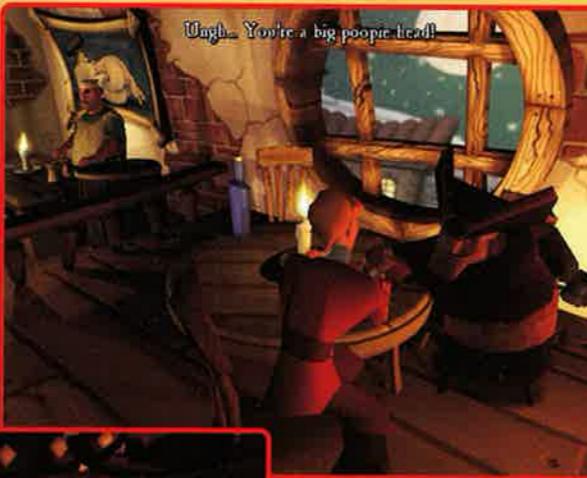


A jednak, mimo tych wszystkich przeszkód i trudności, grałem w MI niemal do utraty tchu, bo było w niej coś, co kazało mi godzinami ślepać przed ekranem komputera. Właściwie bez trudu mogę wskazać to coś. Gra przesycona była niezwykłym poczuciem humoru Rona Gilberta... o jej zaskakującym powodzeniu zdecydowały zaś unikalny stop znakomitej grafiki, doskonałego interfejsu, świetnej muzyki, doskonale dobranej tematyki i niepowtarzalnej atmosfery, w której elementy typowe dla gier horroru i grozy mieszają się doskonale z szubienicznym humorem prezentowanym na każdym kroku przez twórców programu.

Treścią gry były przygody młodego człowieka o niebanalnym imieniu i nazwisku (Guybrush Threepwood), który chce zostać piratem. Przybyszy na wyspę Melee, zgłasza się do Mistrzów Fachu, którzy poddają go trzem próbom. Podczas tych prób (jedną z nich jest oczywiście odkopanie legendarnego pirackiego skarbu, który okazuje się T-shirt) Guybrush poznaje piękną dziewczynę - przypadkiem panią gubernatora wyspy. Młodzi przypadają sobie do biust... eee... do gustu; niestety, nic z tego nie wynika, bo dziewczynę porywa złowrogie pirat Le Chuck, który na domiar złego dowodzi załoga piekielników, a swą siedzibę ma na budzącej grozę samą nazwą Monkey Island (są tam podziemne lochy; turyści po prostu dają się zabić, byle je obejrzeć). Guybrush zbiera więc załogę, organizuje statek - a są to zadania obarczone niemałymi trudnościami - i rusza na ratunek ukochanej...

W drugiej części gry poznajemy Guybrusha na zakręcie żywota - nie wieǳieć czemu, rozstał się z Elaine i postanowił się zająć poszukiwaniem legendarnego skarbu Big Whoop. Sek w tym, że wszyscy, którzy go szukali, przepadali w tajemniczych okolicznościach. Guybrush jednak się nie załamuje i zabiera do roboty z nieustępliwością dryfującego kontynentu. Podczas tych poszukiwań los ponownie go zetknie z ukochaną... ale opętany żądzą odnalezienia skarbu Guybrush nie wróci do małżonki, zostawiając ją na pastwę urzędu... Zakończenie gry jest tak pokręcone, że nie bardzo wiadomo, o co twórcy gry (Ronowi Gilbertowi) chodziło... ale znów zabawa należała do najprzedejszych.

Trzecią część (Le Chuck's Revenge) robił już nie Ron Gilbert, ponieważ twórcy gry się o coś tam posprzeczali. Nie wnikając w szczegółowo powiem, że gra kontynuowała wątki znane nam z dwóch pierwszych części - spotykaliśmy wielu znanych nam już bohaterów, aczkolwiek niekoniecznie w tych samych sytuacjach. Nie wdając się w drobiazgowe dywagacje powiem jedynie, że tym razem nasz bohater musi ponownie wyrwać Elaine z łap Le Chucka, który wraca niczym zły szeląg i tym razem zamienia Elaine w złoty posąg. Bohaterstwo Guybrusha jest tym większe, że wie on od samego początku,



ku, iż próbę przyjścia żonie z pomocą przypłaci życiem. Ale co tam! Prawdziwa miłość nie cofa się przed niczym. W poszukiwaniu małżonki - a raczej ratunku dla niej - dzielny Guybrush schodzi nawet do piekieł.



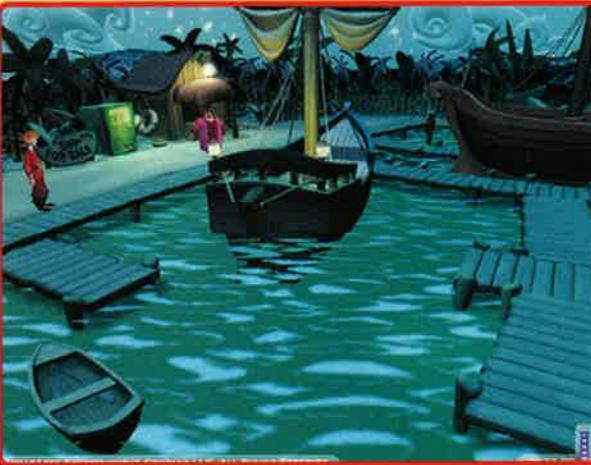
Wszystkie trzy części gry były rewiacyjne - jak na czas, w jakich się ukazywały. Prezentowane w nich zagadki to prawdziwe majstersztyki pokrętnej logiki. "Dla naprzyladu" wystarczy powiedzieć, że w drugiej części gry można by popchnąć jedynie używając małpy do uruchomienia zakleszczonej pompy. Dlaczego małpy? No, temu, co my nazywamy kluczem francuskim, Angole nadali nazwę "małpiego kluca". Monkey wrench, ot co. Nie da się zaprzeczyć, że jest w tym jakaś logika.

Dlatego też, kiedy wiosną tego roku dowiedziałem się, że Lucas Arts czyni przymiarki do zrobienia IV części przygód mojego ulubionego niebohatera, wydałem okrzyk, który zjeżał sierść na karku mojego wielorasowca i wpędził go pod kanapę. Kolegom z redakcji dłużej opowiadałem, co im zrobię (en masse i każdemu z osobna), jeżeli mi podbiórą grę do recenzji... aż wreszcie... wreszcie... MAM!

Kilkakrotnie parskałem śmiechem już podczas instalacji gry (jakże bowiem inaczej, niż śmiechem, skwitować wiadomość, że nasz bohater nazywa się teraz - po żonie! - Guybrush Marley-Threepwood). A potem rechotałem niemal bez przerwy. Guybrush (i jego pomyślowość) są nie do pobicia, a sposoby, jakich przyjdzie mu się chwycić, by dopiąć celu, będą tak nieodparcie zabawne, że mogłyby rozbawić nawet takich zawodowych ponuraków jak sprzeciwiający się integracji Polski z UE poświecie z PKN (a może z KNP czy NKP... no, wiecie, o których mówią).



cię je w źródło zysków - który turysta nie zapłaciłby ciężkich pieniędzy za przebycie napadu autentycznych piratów (z poświadczonym urzędowo certyfikatem!)? Potrzebny jest do tego drobiazg - pozy-



cie się z mówiącymi prawdziwych piratów, ci bowiem mogą wprowadzić do interesu element ryzykownego realizmu. Guybrush, który też zawadza autorom diabelskiego planu, zostaje wrobiony w napad na bank... i musi się oczyścić z zarzutów. Jako ciekawostkę dodam, że nie pozbawia go się bynajmniej swobody ruchów - dostaje tylko wykonany przez specjalistę voodoo samozaścisk na kostkę, który zwiera się, gdy tylko wieleń usiądzie opuścić wyspę.

Wszystko to dzieje się w niezwykle urokliwej scenarzystce i jest okraszone - jak zwykle - szubienicznym humorem twórców programu. Poznajemy rodzinne tajemnice Marleyów - część z nich znamy z poprzednich przygód... ale nie wiem, czy domyśli-

4x Małpia Wyspa

Monkey Island I - nasz bohater przedstawia sobą ślicznego młodzianka, dość muskularnego, jasnowłosego, o nieskazitelnych, nieodparcie przystojnych rysach twarzy (co widać osobliwie na końcowym zbliżeniu z Elaine). Gra sterowana jest z klawiatury i myszy za pomocą sławnego systemu poleceń SCUMM. Animacji nie za wiele, ale też i możliwości komp. przed 10 laty były znacznie uboższe.



Monkey Island II - bohater zmienia wygląd - jest teraz nieco starszym typem, mocno niedogodlonym i parzącym w cięzkich, żeglarskich botfachach oraz równie ciężkim sukiennym surducie. Gra się rozbudowała, ale rewalencyjnych zmian w niej nie było.

Monkey Island III - po dość długiej przerwie pojawia się trzecia część, mocno zmieniona w stosunku do dwóch pierwszych. Bohater zrzucał - na oko - kilkanaście kilo wagi, a jego nos nabrzmiał i zyskał rozmiarów. Zmienił się mocno system sterowania gry - twórcy niejako podsuwają graczowi rozwiązania pewnych sytuacji, zmieniając wygląd środkowej "pieczęci". W ogóle cała grafika zmieniła charakter.. znikły niemal piksele, wszystko jest ręcznie rysowane i bardzo śliczne.

Monkey Island IV - kuń, yaki yest, każden widzi. Zmieniło się prawie wszystko. Grafika jest animowana w 3D, system sterowania wyklucza udział myszy, a wygląd bohaterów... no, ocerście sami. Nadal robi to niemalże wrażenie

wszystkim z niepohamowanego pędu do turystyki i jej organizatorów. W tym akurat programiści Lucas Arts mogą się okazać prorokami; tak jak oni uważam, iż niekontrolowany rozwój turystyki gotów jest zniszczyć



roku
pustoszą
południowe wybrzeża

Stanów? Ale skoro się patrzy na wszystko przez pryzmat ewentualnych zysków ze sprzedaży image'u... to czemu nie zapomnieć o niemilych stronach mieskania na Antylach?

No, ale dość tych kwękań, gracza w zasadzie nie interesują historyczne korzenie zjawiska zwanego piractwem... graczy chce zabawy - a tacy programiści L.A. ofiarowali mu w dużej ilości i przednim gatunku. Liczne animacje, którymi poprzedzane są kluczowe części gry, ogląda się jak zrobione przez zawodowców filmów. Mamy w nich zmiany perspektywy, skróty kamery, błyskawiczne jej najazdy i odjazdy - jednym słowem reżyserii tych przerywników nie powstydziłby się i sam szef, George Lucas. Wszystkiemu towarzyszy znakomitość opracowana muzyka, z nieśmiertelnym motywem przewodnim, w niektórych momentach nieco zmodyluowanym - dla podkreślenia nastroju. Grę można w dowolnym momencie zapisać, można też - jeśli kto woli - obejrzeć wszystkie animacje "z wolnej ręki", to znaczy można do nich powrócić, by sycić się ich urodą i dowcipem. Jest oczywiście opcja wyświetlania dialogów (i ewentualnie można by westchnąć - kiedy obejrzeć wersję MI PL? - skoro dało się spłoszyć L. Laffer, czemuż by i Guybrush nie miał przemówić po polsku?).

Wiedziony tymi zachwytnymi cztyrnastkami zatrzyma na koniec recenzji i spytanie - czemu u licha nie daje grze noty najwyższej? Cóż... Jest jeden powód, z którym już się kilka razy zdradzałem. Kiedy mała, nikomu nieznana skandynawska firma wypala coś takiego jak The Longest Journey, najwyższa ocena jest też wyrazem uznania i zaakcentowania, jakie towarzyszyło pewnie pierwszym koncertom Mozarta (taki mały, a jak fajnie grał!). Po Lucas Arts człowiek niejako bezwiednie spodziewa się produktu najwyższej jakości, który sięga wyżej niż ktokolwiek mógłby podskoczyć... A dostajemy produkt - zaledwie? - bardzo dobrej jakości. Marzył się zaś przełomem i rewolucją.

...Gra przede wszystkim mogłaby być nieco dłuższa. Jest świetna, pełna uroku, dowcipna, ale graczem w nią niecały tydzień... i trzeba przyznać, że miałem znacznie większe oczekiwania. I właśnie te lekko zawiedzione oczekiwania sprawiają, że nie oceniam jej najwyższej, jak się da. Choć - 9 to zła ocena? □

Ocena:
9

Demo na CD 1/2/00
INFO • INFO • INFO • INFO
Producent:
Lucas Arts
Dystrybutor:
L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet:
<http://www.casarls.com>
Wymagania:
Windows 95/98 lub ME, PI200 (zalecane PI233), 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB (lepiej 8 MB)
Akcelerator:
konieczna!

Plusy:
• grafika
• przewrotny humor
• dawny klimat

Minusy:
• zasadniczo brak... ale oczekiwalem czegoś innego? lepszego? większego?



najprzyjemniejszych nie należy. Jak myślicie, gdzie się rodzą te huraganы, które kilka razy do



Zapomnij o Mikołaju! W tym roku my rozdajemy prezenty!



GRATIS!



GRATIS!

W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:
polską wersję przeboju "Zeus"
Oraz EncyklopEDIĘ Starożytnej Gracji

W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:
polskie wersje przebojów "Faraon" i "Kleopatra"
Oraz EncyklopEDIĘ Starożytnego Egiptu

To muszą być święta!

Informacja PL

SIERRA

PLAY

oneup.pl

NET

WWW.PL

oneup.pl



Frogger to kolejna gra, której początki sięgają głęboko w przeszłość. Przypomnij tylko, że mieliśmy już przyjemność opisywać remake i takich gier, jak: Risk, Galaga, Battleship i kilku innych znanych tytułów. W tej chwili oczekuję z niepokojem stawienia się Robo, w którego zagrywaniem się, wlepiąając ocząta w ruską, czarno-białego telewizor...

Czarny Iwan

Frogger był wielkim hitem, który zawdzięczały facetom z Konami. Dzieło to powstało w bardzo ważnym dla Polaków roku. W tym samym czasie, gdy białe patki zomówców stukały o bruk wyludnionych przez godzinę policyjną uliczek, gości z Konami tworzyli swoje wiekowe dzieło. Niedawno, czyli w okolicach 1981 roku, mało kto posiadał pralkę Fanię, nie mówiąc już o ZX Spectrum (wtedy cud techniki). Globalna wioska nie istniała, infostrada i Internet to pojęcia, które bliżej były UFO niż realnego życia. Trudno się więc dziwić, że ci szczęśliwcy, którzy mieli możliwość grać we Froggera (na automatach), byli totally oczarowani i zafascynowani tą cudowną, niesamowitą i wyjątkową grą.

Dla młodszych wyjaśniam, że aby wygrać, należało pomoć żłobowi przebrnąć przez ulicę. Pomyśl wydaje się prosty i taki był w istocie. Żaba była miażdżona przez koła samochodów, topiąca się w głębokiej



Trzeba dodać, że w tak zwanym międzyczasie powstała cała armia innych żabek, które zastąpiły starą, rozjechaną i spłaszoną żabę roku 1981. Zadania tego podjęto się choćby Hasbro, które wypuściło na rynek Żabę 2. Wreszcie widać było wyraźniej, co dzieje się z płazem, gdy dzerzy się z ciężejką. Sama gra stała się WIELKIM hitem w USA i dłucho okupowała listę 10 najlepiej sprzedawanych gier.

Niedawno zaś Hasbro, czyli firma, której Frogger zawdzięcza tak wiele, stworzyła najnowszego, supertrójwymiarowego frogę, zatytułowanego Frogger 2: Swampy's Revenge.



Żaba żabie nierówna

Żabowate, żaby właściwe (Ranidae), rodzina płazów bezogonowych. Żyją w Ameryce Północnej, Środkowej i w północnej części Ameryki Południowej, w Europie i Azji na południe od kręgu polarnego, na Nowej Gwinei, w północnej Australii, w Afryce i na Madagaskarze. Nie występują jedynie w strefie polarnej. Jest ich ok. 30 rodzin i przeszło 400 gatunków. Należą do najwyższej uorganizowanych płazów bezogonowych. Długość poszczególnych gatunków - od 1 do 40 cm. Charakteryzuje się kostnym mostkiem, brakiem żeber, pasem barkowym typu nieruchomego. Szczenka użebiona, występują również żaby podniebienne, żuchwa bezżebna. Język wydłużony, na wolnym końcu dzieli się na dwa platy. Ucho środkowe dobrze rozwinięte, blona bębenkowa duża, widoczna. Samce mają rezonatory wewnętrzne lub zewnętrzne. Skóra gładka, czasem z brodawkami. Kończyny tylne dobrze umięśnione, umożliwiają wykonywanie długich skoków (np. żaba zwinka, Rana dalmatina, wykonuje skoki dwumetrowe, co stanowi trzydziestokrotność jej długości), palce spięte bloną. Żabowate są aktywne w dzień lub w nocy. Żywią się głównie bezkręgowcami, większe polują również na ryby, płazy, gady, drobne ptaki i ssaki. Większość gatunków prowadzi naziemny tryb życia, choć znane są również grzebiące, nadziewne i wodne.



Frogger 2: Swampy's Revenge niewiele przypomina swojego przaproszka. Mimo że idea gry pozostała taka sama, postęp technologiczny sprawia, że jest to już zupełnie inna zabawa. Oczywiście żaba nadal przeskakuje kłyki, który zły krokodyl rzuca jej pod nogi, i stara się nie wpaść w dołki, które Swampy uparała pod nią kopie. Gra jest już jednak bliższa przygodom Croca czy Kangurka Kao, a także współczesnym platformówkom 3D w rodzaju Pandemonium.

Przygody Frogga zaczynają się, gdy zły i podstępny Swampy porywa rodzeństwo Lillie Frog. Jest to oczywiście wspaniały pretekst do dalekiej podróży, która czeka parę naszych bohaterów. A będzie to naprawdę wielka wyprawa i niepowtarzalna przygoda. Muszę przyznać, że odpalając Froggera nie spodziewałem się, że giera będzie taką wciągającą i po prostu fajną. Cokolwiek by mówić, pomysł jest już z lekka wyeksploatowany i nawet wsparcie ładnej grafiki umieści wiele nie mogło. I tu się właśnie myliłem. Przez wszystkim Froggera 2 SR zmodyfikowano i rozbudowano w taki sposób, że gra się z wielką przyjemnością, a dalekie echa klasycznego Froggera dodają zabawie specyficznego smaku. Lokacje stanowią prawdziwy majsterzyk. Są o wiele bardziej rozbudowane i znacznie ciekawsze od np. planów z Croca 2. Każda plansza ma swój własny charakter, nowe pułapki, śmiesznych przeciwników, którzy stają na drodze żaby. W sumie jest to aż 35 leveli i dziesięć całkowicie odmiennych światów.

To drugie oznacza, że zmianie ulega cały wystrój, klimat otoczenia (np. ogród, ruiny starożytnej budowli, laboratorium, kosmos, dom myśliwskiego). Jednocześnie każdy poziom niesie ze sobą jakąś niespodziankę, nietypową przeszłość lub przeciwnika. Co pewien czas mają również miejsce totalnie zaskakujące zdarzenia. Kiedy Frogger trafia do mrocznej świątyni, obejrzymy scenkę, która zna każdy fan Indiany Jonesa. Frogger zabiera z ołtarza żabkę, co z kolei uruchamia mechanizm pułapki. Mury pękają i zapadają się, pojawia się wielka kamienna kula, która toczy się wprost na żabę. Ucieczka może trwać dugo lub krótko - to już zależy bezpośrednio od waszego reflexu, zabawa jest jednak nakomita. Takich pomysłów jest zresztą w grze znacznie więcej.

Nietypowe rozwiązania i zaskakujące scenki towarzyszą nam w trakcie całej gry. Frogger może trafić na wiączącą się serpentyną lianą i zjeździć po niej w ekspresowym tempie. Będzie lawirować między wyskakującymi z podłożem

zastrzonymi palami, uciekać przed szczerwami, jeżami, mrówkami. Może też skakać po zapadającym się kamieniach płytach i unikać rozżarzonych kul lawy. Wszystkie krainy są niezwykle kolorowe, barwne, wyglądają naprawdę bardzo dobrze. Najwyższa ocena należy się nie tylko za wysoką jakość techniczną, ale przede wszystkim za oryginalnością, fantazją i pomysł na scenerię. Tutaj Frogger bije konkurencję na głowę. Trzeba też dodać, że giera można odpalić w 1280 x 1024, ale i posiadacze słabszych maszyn będą mieli z żabą ucieczkę (640 x 480). Bardzo dobrze rozwijano też pracę kamery. Nie zdarza się, aby plan został sztucznie zawężony. Nie musimy zmieniać sposobu obserwacji, by móc dojrzeć niebezpieczeństwo lub dalsze elementy planszy.



W każdej lokacji trzeba uratować kilka żabek. Dodatkowym zadaniem jest zbieranie monet rozrzuconych po całej planszy. Jeśli gracz odnajdzie wszystkie, będzie mógł odwiedzić bonusową komnatę. Warto również zwrócić uwagę na sposób poruszania się Frogga. Żaba nie musi już tylko skakać przed siebie. Ma teraz do dyspozycji także parę innych ruchów. Może skakać do góry (wskakiwać na wysokie przeszkoły) lub do przodu o dwa pola. Na dodatek może lapać małe rybki i myśleć lepkim językem (dodatkowe życie). Dzięki swobodzie ruchów żaba zmienia się co prawda charakterem, ale wydaje się, że wyszło jej to na dobrze. Trudno zresztą oczekwać, że trójwymiarowej, nowoczesnej produkcji narzuci się schematy z gry 20-letniej.

Dla zwolenników multiplayera przygotowano oczywiście całą gamę atrakcji. Dostępne są wyścigi (ekran jest wówczas dzielony - split mode). Inna zabawa to variancia z kultowego filmu "Tron". Tu też będziemy ścigać się futurystycznymi maszynami (pamiątkę motory z Akirą?). Zabawa również jest przednia, chociaż na pewno nie znajdzie wielu wyznawców wśród graczy Superbike'a.

Podkład muzyczny i dźwięki dobrze współpracują z atmosferą gry. Z waszych głośników nieraz rozlegnie się ohydny rechot krokodyla Swampy'ego, wesołe kumkanie Lili i cała masa innych odlotowych dźwięków.

Przygody żabki to gra praktycznie dla każdego. Można ją wrzucić pięciolatniemu dziecku lub też zabrać mu i grać samemu -. Giera jest święta i nienudząca, trudno z niej zrezygnować nawet po kilku godzinach zabawy. Mimo że jest przecież prosty i banalny, Frogger wsypa z niesamowitą siłą. Czy jest to siła wodospadu, najlepiej przekonajcie się sami.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Hasbro Interactive

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.hasbro.com

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, Win95/98

Akcelerator:

radek wskazany

Plusy:

• wspaniała grafika

• super lokale

• śmieszni, fajni przeciwnicy

• kosmiczna grywalność

Minusy:

• nie dla lałów RTS :)

Ocena:

9

Wizyta w antykwariacie



Różowa Pantera

Mimo iż granie w gry uważa się ogólnie za zajęcie dla dzieci, to jednak coraz częściej mamy do czynienia z sytuacją wręcz odwrotną, czyli tak zwany "dorosłymi" grającymi w gry dla dzieci. Niemożliwe? A jednak. W końcu każdy dorosły był kiedyś dzieckiem, dzięki czemu taki Pacman czy Frogger działa na nich jak lep na muchy. Najlepszym tego przykładem była jednak ostatnimi czasy Różowa Pantera - zadziałała nawet na Mac Abrę, mimo iż nawet włosów u niego, przynajmniej na głowie, (nie)dostatek!

PePe

Ale nie czekajmy się nakryć głowy co starszych recenzentów (w końcu jesteśmy mięle), a przejdźmy do opisu drugiej już porcji przygód Pantery. Przygody te, jak to zresztą z panterami, zwłaszcza tymi różowymi, bywa, wpływ w poważny sposób na przyszłe losy całego świata, a to już nie przelewki! Zaczyna się jednak całkiem miło, bo tym razem nasz mały, wielkonosy i płaszczowo-kapeluszowy szef wysyła Różowego na obóz wypoczynkowy. Ale żeby zbyt miło nam jednak nie było, na obóz ten jedziemy nie po łapanie (przyopalonej futerka, a jako ochroniarze). Nie jest to bowiem, jak to z misiącami specjalnymi bywa, obóz zwyczajny! W Chilly Wa Wa (cokolwiek ta nazwa znaczy) zebrano bowiem dzieci Bardzo Ważnych Osobistości z całego świata, a wiele znaków na niebie i ziemi wskazuje, że ktoś będzie chciał ich spokojnemu wypoczynkowi przeszkodzić - naszym zadaniem będzie zatem przeszkodzenie w przeszkodzeniu!

Nie jest to wcale zadanie łatwe, bo dzieci Bardzo Ważnych Osobistości pochodzą z całego niemal świata: znajdują się i ktoś zza Angielskiego Kanału, i z Indii, że o Australii czy Chinach nie wspominie. A w sumie krajów i ich małych mieszkańców jest sześcioro, a to oznacza, że przyjdzie nam w trakcie gry odwiedzić sześć państw



- oczywiście nie w celu podziwiania widoków, a ratowania świata! Poniżej jednak nie każdy musi mieć o krajkach tych dogłębną wiedzę, dlatego też już na początku rozgrywki von Główke wyposaża nas w CAP-a, czyli Cyfrowego Asystenta Pantery. Służy on nam jako doskonale źródło wiedzy na praktycznie wszystkie potrzebne w trakcie gry tematy. Dzięki temu można się nie tylko dobrze bawić, ale przy okazji przyswoić całkiem sporą dawkę wiedzy! Zresztą na upartego grę można przejść i bez użycia CAP-a, bo dostępna jest w niej także pełna solucja - i to w bardzo milej formie! Tekst ma bowiem postać rymowanki, która w dodatku jedynie nawiązuje na prawidłowe rozwiązywanie, a nie mówi wprost, np. "Idź do przodu".

Zostawmy już jednak w spokoju fabułę - pozostała jeszcze przedziej choćby sprawa spłoszenia, za które należą się wielkie brawa. Cezary Pazura w roli Różowego jest po prostu bezkonkurencyjny! Podobnie można się zresztą wyrazić i o pozostałych aktorach oraz ich postacach, ze o pięosenkach nie wspominie - a tych jest w grze aż dziesięć, śpiewanych między innymi przez Majkę Jeżowską, Jorgosę Skoliasa czy Krzysztofa Antkowiaka.

Nieco zastrzeżeń można mieć jedynie do grafiki, ale ręcznie rysowane tła i postacie są właściwie ponadczasowe, a mała liczba kolorów czy ograniczenie się do dwóch wymiarów nie jest w ich przypadku wadą. Ba, zaliczylbym to nawet do zalet, bo dzięki temu gra ma minimalne wymagania i pojedzie praktycznie na każdym sprzęcie.

PS Taka mała uwaga na koniec - ocena wystawiona została przy wzięciu pod uwagę domyślnego odbiorcy gry - a nie nastoletnich maniąków FPP.

Ocena:
8

INFO • INFO • INFO • INFO

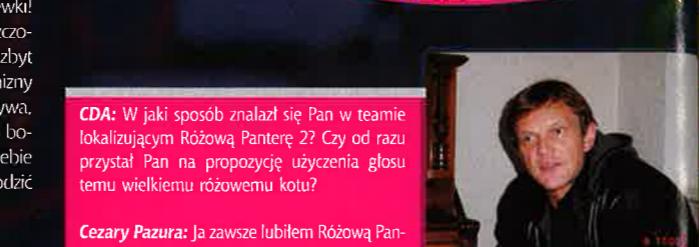
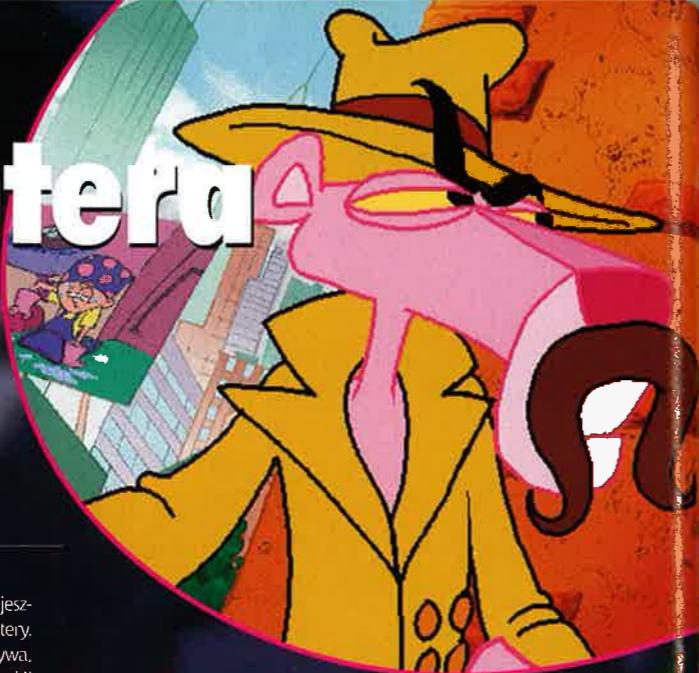
Producent:
Wanderlust Interactive Inc.Dystrybutor:
CD Projekt, tel. (022) 519 69 00Internet:
<http://www.cdprojekt.com.pl>Wymagania:
486/66 MHz, 16 MB RAM, cdx2, Win 3 x 95/98/2000Akcelerator:
Niewymagany

Plusy:

- bohater!
- duża dawka humoru
- bardzo dobre spłoszenie
- znani aktorzy z Pazurą na czele
- niskie wymagania sprzętowe
- załączona solucja

Minusy:

- średnia grafika
- gdyby nie solucja, byłoby niekiedy ciężko



CDA: W jaki sposób znał się Pan w teamie lokalizującym Różową Panterę? Czy od razu przystał Pan na propozycję użyczenia głosu temu wielkiemu różowemu kotu?

Cezary Pazura: Ja zawsze lubiłem Różową Panterę, filmy i tak dalej, wszystko, co związane jest z tego rodzaju poczuciem humoru. Propozycja padła od wydawcy, czyli firmy CD Projekt, i z tego, co wiem, to był zdecydowany wybór. A dlaczego mnie wybrali, to też trudno powiedzieć. W każdym razie bardzo mi się podoba ten wybór. Bardzo inteligenci ludzie muszą tam pracować. Profesjaliści!

CDA: Czy sprawiła Panu trudność taka praca (wydaje się, że jest raczej podobna do procedury dubbingowania bądź postsynchronizacji)?

Cezary Pazura: To完全nie różni się od dubbingu filmowego. Czasami to są wyrwanie z kontekstu zdania. Takie zdania mogą żyć swoim życiem, a przecież jednak są w jakiejś konwencji, są wynikiem jakiejś myśleń. Więc to już jest nie moje zadanie, to jest zadanie ludzi, którzy opracowują tekst. Oni mi mówią, co danym zdaniem mam założyć. Ja muszę dodać tylko swoje różowe ja. W grze Różowa Pantera postać może przejść w różny sposób zarażając. Ja gram kilka pointów, i w filmie, powiedzmy, rysunkowym gram jaką rolę i ona jest od początku do końca jakoś określona.

CDA: Miał Pan już możliwość pracy w ten sposób przy okazji Różowej Pantery? Czy teraz, po zdobyciu doświadczenia z poprzedniego razu, było łatwiej?

Cezary Pazura: Wcale nie. Wysitek jest porównywalny. Człowiek oczywiście nabiera pewnej rutyny, ale przez całe życie z nią walczę, bo rutyna zabija świeżość. Jest takie fachiskie słowo "amator", które oznacza czysty stosunek, niczym nieskażona miłość do tego, co się robi. W rozumieniu tego słowa ja jestem amatorem, czyli zawsze denerwuję się tak samo i daję tyle samo energii, nigdy nie poddaje się rutynie.

CDA: Czy miał Pan okazję zagrać w pierwszą część gry Hokus Pokus Panter? Jeśli tak - jakie to uczucie słyszeć, jak główny bohater gry komputerowej mówi Państkim głosem?

Cezary Pazura: Tak normalnie. Ja już przywykłem do tego. Gorzej było z patrzeniem na siebie, jak pamiętam, za pierwszym razem. Tak naprawdę my nie znamy siebie. Tak samo jest z głosem, nie znamy swojego głosu. Kiedy mówię, to słyszę swój głos odbity od ściany, a ten, który wypływa z głosnika, to jest ten, który bym słyszał, gdybym sobie mówił do ucha. Tak samo jest z patrzeniem na siebie. W lustrze widzimy swoje odbicie, a nie widzimy swojej twarzy. Nie mógłbym być na przykład właściwym reżyserem dźwięku, bo bym nie słyszał swoich błędów. Nie ma aktorów, którzy nie potrzebują reżysera jako doradcy, kogoś, kto skomentuje.

CDA: Czy używa Pan komputera na co dzień?

Cezary Pazura: Ja może mniej, ale moja żona bardzo. Mamy komputer w domu i nie wyobrażamy sobie życia bez niego. Chyba się już nie da. Przy szeroko przez nas prowadzonej działalności artystyczno-produkcyjno-prawnej komputer to podstawa.

CDA: Czy komputera używa Pan tylko do pracy? Czy gra Pan w gry komputerowe?

Cezary Pazura: Nie gram. Powiem szczerze, że po prostu nie mam czasu, a poza tym się zawsze wpierwam, bo mi nigdy nie wychodzi. To nie jest na moją psychikę, ja bym musiał wszystko wygrać, a to jest niemożliwe, bo bym stracił na to całe życie.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.

ZŁOTA EDYCJA

BALDUR'S GATE

skład pakietu wchodzi:

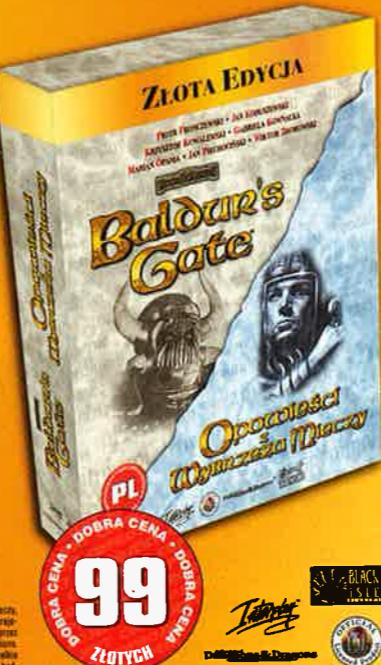
Gra Baldur's Gate (5 CD)

Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)

Obszerna instrukcja

Mousepad

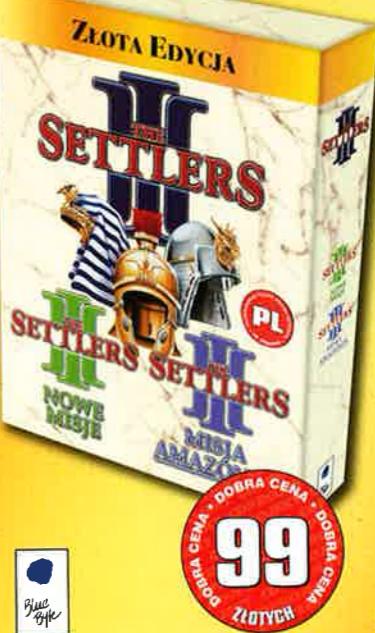
Mapa

99
ZŁOTYCH

ZŁOTA EDYCJA

THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

99
ZŁOTYCH

- Gra The Settlers III (2 CD)

- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje

- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek

- Instrukcja do gry

- Mousepad



1998 Blue Byte Software GmbH. Przykazek, satys, grafika i nazwy są zastrzeżone. Wszystkie inne nazwy produktów włączone w tej publikacji są zastrzeżonymi znakami towarowymi, zarejestrowanymi lub w ich użyciu.

ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

skład pakietu wchodzi:

Gra Planescape: Torment (4 CD)

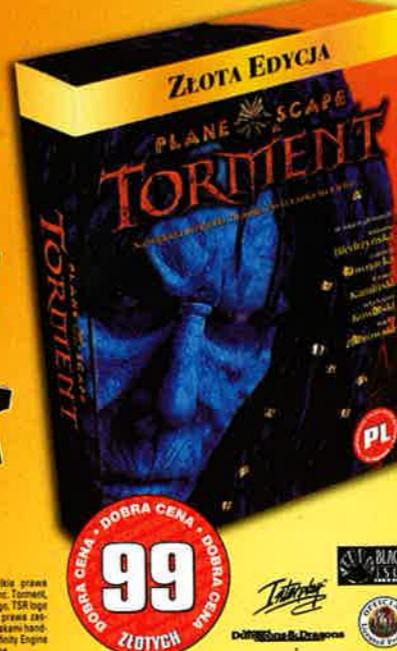
Słownik pojęć z gry

Obszerna instrukcja

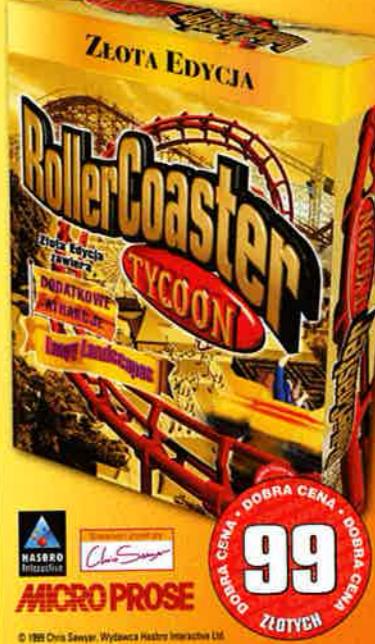
Mousepad

Koszulka Torment

Plakat

99
ZŁOTYCH

W skład pakietu wchodzi:

99
ZŁOTYCH

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)

- Dodatek Loopy Landscapes

- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)

- Instrukcja do gry



JUŻ W SPRZEDAŻY

Gra na 5 CD
Pielę DVD
Zawiera Zgry
Grafiki 3D
Projekty Dysto II
Pielę Audio
Pielę Dysto
Instrukcja do gry

PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI!
KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU
I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

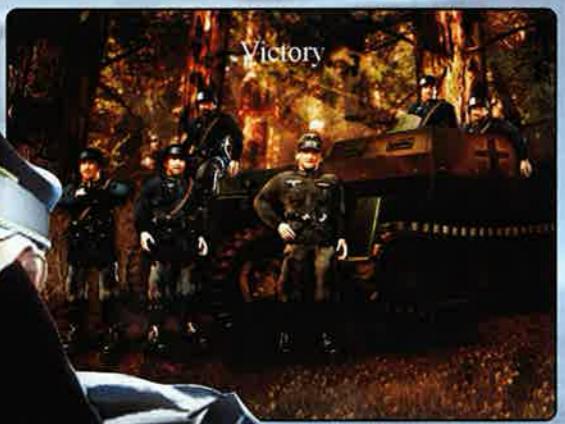


Squad Leader

Random Games to developer, który, wbrew nazwie sugerującej pewną przypadkowość w ofercie, tworzy tylko jeden ich typ: turowe gry taktyczne. Nie byłoby w tym nic złego, przeciwnie: jako wielbiciel pierwszego X-COM (UFO) byłbym wniebowzięty wiedząc, że co pewien czas ktoś podrzuca mi nowe smakowite danie o tym smaku. Pod warunkiem, naturalnie, że danie to rzeczywiście będzie wyśmienite... Tak zaś nie jest. Random Games, które zaistniało w świadomości graczy w gruncie rzeczy dzięki licencji Games Workshop i ich Warhammerowi 40 000 (Chaos Gate), na ogół zaś odnotowywane zaledwie jako "i stojący za niezbyt ultrafonicznymi Wages of War i Soldiers at War", zatrzymało się pod względem technicznym na poziomie engine'u Chaos Gate (notabene: jedynie usprawnionego wcześniejszego SaW). Wszystko, na co może sobie aktualnie pozwolić, to nabierać kolejnych naiwnych, oferujących świat nadający się do przedstawienia w formie taktycznej turówki.

Gemini

Tim razem naiwnym jest Avalon Hill, wielbicielom niekomputerowych gier strategicznych znany m.in. jako twórca serii Squad Leader i Advanced Squad Leader (papierowe takie...). Ludzie ci przyjęli za dobrą monetę zapewnienia o nieprawdopodobnej wiarygodności engine'u Random Games i pozwolili, by nazwa Squad Leader zdobiła również pudełko sprzedawane w sklepach z softem. Czy wyjdzie to na dobre licząc sobie 23 lata marte, nie jestem wcale pewien. Komputerowy Squad Leader bowiem, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo małe. Zaskakujące? A jakże. Są w nim bowiem rzeczy wspaniałe, na przykład... niech się zastanowię... to wspomniane już niewątpliwe pokrewieństwo z UFO i Chaos Gate - gry, nad którymi spędziłem niegdyś wiele, wiele dni (i nie ma w tym, dammit, ani gryma przesydy!). W odróżnieniu jednak od UFO czy



nawet Chaos Gate, Squad Leader na dłuższą metę do grania, nie bez zmuszania się do tego, się nie nadaje. Założymy jednak od początku. Squad Leader pozwala na wzięcie udziału w D-Day na

trzy różne sposoby (czytaj: w grze dostępne są trzy kampanie). Konkretnie: wcielając się w tytułowego dowódcę oddziału amerykańskiego, brytyjskiego i amerykańskiego (mam nadzieję, że mój germanista tego nie zobał...), niemieckiego. Każdy z nich podzielono na kilka scenariuszy (np. utrzymać wioskę, zniszczyć konwój z zaopatrzeniem itp.). Te ostatnie z kolei dzielą się, podobnie jak w UFO czy CG, na jednostki czasowe zwane turami, gdzie działania naszych nieszczęsnych podopiecznych limitowane są systemem tzw. punktów akcji. Słownie: klasyka w równie klasycznym wydaniu. Problem stanowi wiekowy



engine, który to wszystko ma napędzać. To w nim właśnie biorą swój początek wszystkie braki Squad Leader: fatalna grafika i animacja, fatalna AI gry, fatalna fizyka, fatalny interfejs, a nadto wszystko fatalna stabilność gry.

Po kolej: grafika, jaka w Squad Leader jest, ka-

dy widzi po screenach. Nie oddają one jednak grozy sytuacji w sposób, w jaki jawnie się ona na ekranie monitora. Pewien jestem, że nie sposób już wychwycić wszelkiej pikseloży, powtarzającej się wyszukanych elementów planszy i dziwacznego wyglądu naszych żołnierzy. To jednak dałoby się znieść, w gruncie rzeczy bowiem nie to jest najważniejsze. Jednak faktu, że całość ujęta w przedziwnej izometrycznej, ale bardzo niskiej perspektywie, przez co nie widać w praktyce ukształtowania terenu, pominąć milczeniem nie sposób! Zrobiono to bowiem tak przemyślnie, że - przyjmując, że północ jest po prawej u góry - nie widzimy zupełnie północnych zboczy! A jako że brak też możliwości obrócenia mapy, choćby o 90 stopni, trzeba niemal postęgnania pozazmysłowego, by np. dobrze wyznaczyć szlak, nie wspominając o uniknięciu tak trywialnych niespodzianek, jak niewidoczna do samego końca drużyna wroga. Pomaga trochę włączenie dodatkowych linii dzielących obszar na kwadraty, jednak przy nim trudno o złudzenie realności toczących się walk...

Idźmy dalej: animacja poruszających się żołnierzy i pojazdów (bo i takie można tu spotkać, a jakże!). Nie wiem, co sprawiło, że bez żadnego problemu można przeliczyć (nie śpiesząc się!) liczbę klatek każdej z nich! Nie wiem, czemu zdecydowano się na urwanie kilku z nich, wywołując tym samym efekt "kulejących" i przemieszczających się skokami żołnierzy, zwracających w ułamku sekundy pojazdów, "klatkowych" wybuchów. Być może uczyniono to w trosce o płynność rozgrywki, jednak jeśli tak, to tej ostatniej nie pomogło to wcale (patrz dalej). Kolejny punktka naszego planu: fatalna, a w gruncie rzeczy - żadna AI. Żadna, gdyż nie istnieje co takiego, jak próba wypracowania sobie pozycji do ataku, no



chyba że za takową uznamy ślepy pęd przed siebie ku spoczywającym wygodnie - w idealnych pozycjach strzeleckich z rozkazem "opportunity fire" - żołnierzy. Inny przykład to nagminne strzelanie w plecy stojącym tuż przed nami towarzyszom. Cóż, w UFO, owszem, zdarzało się, jednak już w JA2 nie pamiętam, by stojący 30 centymetrów za kumplem człowiek kiedykolwiek wpakował mu w plecy kulę. Tym bardziej, że wymagałyby to umieszczenia lufy karabina dokładnie pomiędzy jego łopatkami...

Squad Leader, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo małe. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłe wymagania sprzętowe. Słownie: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown.

Podobało mi się to, że Niemcy krzyczą po niemiecku, co brzmi całkiem, całkiem: zwłaszcza że wiem dzięki temu, jak brzmi "eat lead" po niemiecku ("fress Leid", jakby się kto pytał). Podobały mi się poszczególne możliwości żołnierzy: umiejętność wynoszenia na ramieniu spod ognia rannych, przydzielania żołnierzy do ciężkiej broni czy do obsługi pojazdów... Jednak, niestety, nie może to wywrócić zdecydowanego wpływu na ocenę ogólną, która, no cóż, do najwyższych z pewnością nie należy. Cóż - każdemu według zastrzału.



Squad Leader, czyli rozczarowanie. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłe wymagania sprzętowe. Słownie: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown. A szkoda, bo gdyby nie był tak marny, byłby wspaniały.

Ocena:
4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Random Games

Dystrybutor:

Random Games

Internet:

<http://www.randomgames.com>

Wymagania:

Windows 95/98, PII 233,

32 MB RAM

Akcelerator:

nie

Plusy:

- Igrzawa gra taktyczna w stylu UFO
- spora ilość scenariuszy
- ludzi, sprzęt
- generator misji

Minusy:

- grafika i animacje
- AI
- fizyka
- interfejs
- stabilność
- całkowita

Infestation

Frontier Developments to firma znana przede wszystkim z kultowej wersji gry Frontier (1993) czy też jej sequełu First Encounters. Niektórzy pamiętają też na pewno inne tytuły, które zawdzięczamy angielskiej firmie: Zarch, Virus, V2000, Darxide. O ile pierwsze dwie gry są znane chyba wszystkim, to pozostałe nie odniosły zbytniego sukcesu. Ostatnie dzieło Frontier Developments dotyczy niestety do tej drugiej kategorii...

Czarny Iwan

Infestation to w wolnym tłumaczeniu "zarobaczenie". Tytuł nie dotyczy (wbrew pozorom) ovisów, wszy czy innych pluskiew, lecz inteligentnej i wysoce agresywnej rasy kosmitów, którym znudziły się mleczne koktajle i którzy postanowili wyssać dla odmiany trochę ziemskich kolonistów.

Scenariusz gry na pewno nie zdobyłby nagrody Hugo ani Nebula, jednak stanowi miłe odniesienie do tego wszystkiego, co już widzieliśmy i znamy z dziesiątek filmów oraz książek klasy D. Nie grozi nam porażenie nowym, skomplikowanym, twórczym i zaskakującym scenariuszem, który zmusiły szare komórki do wzmożonego, zبدnego wysiłku. O, nie. Dostaliśmy raczej schematyczny do bólu, ale jednocześnie bezpieczny i swojski, wyściechtyany pomysł. Okazuje się bowiem, że na ziemską cywilizację, a właściwie kolonie rozrzucone po całej galaktyce, spadły hordy robakowatych, wysoce inteligentnych istot. Jeżeli w zakamarkach pamięci przechowujecie gdzieś obrazki z "Żołnierzy kosmosu", to możecie je teraz wywleć na powierzchnię świadomości. Scenariusz z tego filmu - wypisz, wymaluj, pasuje do naszej gry; należałoby jednak dodać sobie jeszcze wątki z Inwazji pożeraczy ciał plus "Kosmiczne marionetki". Taki koktajl pije się szybko i równie szybko zapomina jego smak.

Liczylem po cichu, że skoro paskudy z kosmosu nastają na nasze życie, będzie można wcielić się w jakiegoś utuczzonego sterydami i ideami bohatera na miarę Supermana lub choćby Wonder Woman. Nic z tego! W Infestation zasiadziesz za sterami opanowanego fuzaka, ACAM. Wydawałoby się, że trochę stali i cztery gumowe kótki to niewiele, by zbawić świat. Okazuje się jednak, że ACAM - cud ziemskiej myśli technicznej - może być śmiertelnie groźny dla głupich, pokrytych chitynowym pancerzykiem Obcy. W tym wypadku należy się

Z bólem serca i łzami w oczach będziemy więc musieli z litością zanieść śmierć naszym nieszczęsnym pobratymcom. Ziemscy naukowcy konstruują specjalistyczne wyposażenie w postaci broni zaczepno-obronnej, a także mas dodatkowych podzespołów,



które zamontowane na ACAM umożliwiają skuteczniejsze eliminowanie przeciwników. Mimo że jest to moralnie naganne, musisz podjąć się tego zadania.

Każda misja rozpoczyna się do startu w bazie macierzystej, gdzie znajduje się też laboratorium naukowców. Przed akcją należy tam koniecznie zajrzeć. Na specjalnej konsoli komputerowej pojawia się lista możliwych innowacji. Aby zainstalować dany system, zazwyczaj należy dostarczyć odpowiednią ilość energii, która rozrzucona jest po terenie w postaci kryształów. Przezroczystych kamków są aż trzy rodzaje i - jak łatwo się domyślić - zazwyczaj do kompletu brakuje akurat tych, których jest jak na lekarstwo. Ulepszenia mogą przebiegać w dwóch kierunkach. Przed wszystkim będą to dodatkowe rodzaje broni lub wyposażenia, czyli np. możliwość powiększania kół ACAM (co pozwoli przejechać przez wypełnione wodą rozpadliny bez obawy o uszkodzenie pojazdu) lub system rakiet ziemia-powietrze, bomby dymne, lasery, granaty, broń plasma itd. W każdej misji pojawia się nowa broń lub wyposażenie specjalne (poziomów gry jest w sumie trzydziestki). Drugi rodzaj ulepszeń dotyczy możliwości technicznych ACAM. Będzie to np. wytrzymałość pancerza, siła ognia, szybkość, liczba pocisków danego typu.

Infestation jest gierką, która mogłaby się znaleźć w szeregu z wymienionymi wcześniej tytułami, jak Virus, Defender i V2000. Produkt Frontiera można odpalić w rozdzielcości 1024 x 768. Widoczki, które roztaczają się przed



naszymi oczami, wsparto na solidnych efektych w rodzaju dynamic lighting, bilinear filtering, Z buffering. Jest to standardowe wyposażenie, które daje miły efekt. Graficznie Infestation prezentuje się całkiem poprawnie.



jednak nie rewelacyjnie. Lokacje są nieco zbyt steryline, brakuje im tej nuty, która uczyniłaby je bardziej prawdziwymi, może odrobinę żywiołami. W sumie odwiedzimy 22 światy, odrośnięte pod względem aury, ukształtowania terenu, wrogich jednostek. Przeciwnicy, czyli najróżniejszego autoramentu insektopodobne stwory, są z kolei nieco przerysowane. Wielkie, skoczące pajaki, przypominające komary, plując ogniem ważki - to tylko ulamek przygotowanej dla nas menażerii. Cóż jednak z tego, gdy wszystkie te istoty (właściwie pojazdy) sprawiają wrażenie, jakby ktoś sklecił je z kilkoma patyków i kawałka sznurka. Możemy się tylko dokończyć siłą rozpoczętu. Wynik to gra przeciętna, bez charakteru i jakiejś myśli, która byłaby dla gracza w jakikolwiek sposób pociągająca. Można grać, i owszem, ale dawnie już oczekujemy od gier trochę więcej.

ko domyślać, że technologia Obcych, oparta na naszych zasobach ludzkich i technologicznych, musiała jednak wyprodukować konstrukcje bliższe kosmitom, co pewnie tłumaczy ów stan.

Wspomnij jeszcze tylko, że systemy częsteczkowe, dzięki którym otrzymaliśmy efektowne eksplozje po celnej serii we wroga, gwarantują przeżycia zblisko do wrażeń z nocy sylwestrowej pełnej fajerwerków. Jest głośno, błyskają światelka, a potem możemy iść do domu i spać.

Zadania, których się podejmujemy, to standardowe misje. Znamy je już tak dobrze, że można by cytować ich scenariusze z pamięci. Będziemy więc zmuszeni niszczyć obiekty wojskowe, przejmować bazy, likwidować zaznaczone grupowanie wojsk przeciwnika. Trzeba jednak przyznać, że pojawiają się również ciekawsze, odbiegające od normy zadania.

W jednym z nich należy zniszczyć kilka stanowisk obrony, aby ostatecznie rozwalić centrum dowodzenia Obcych. Rozbitie radarów i urządzeń tworzących pole ochronne dla ognisk laserów nie jest w tym wypadku możliwe, bowiem są one schowane za linią obrony wroga. Zadanie wydaje się niewykonalne. Okazuje się jednak, że można wykorzystać naturalne ukształtowanie terenu oraz leżące tu i ówde glazy. Wystarczy przetoczyć głąz (ACAM-em) w pobliże stanowisk ogniwowych. Kamień potoczy się wówczas, siła bezwładności przeloci przez teleport i dalej, aż do doliny, na dnie której znajduje się baza wroga. Nikt nie ma prawa przeżyć, gdy na głowę spada mu kilkotonowy kamik. Obcy nie są w tym wypadku wyjątkiem.

Podobne interesujące pomysły na scenariusze pojawiały się w głowach panów z Frontier Developments także w kilku innych wypadkach, co poprawia nieco ogólny klimat i grywalność. Nie zmienia jednak całkowitego obrazu gry, który po kilku godzinach grania wydaje się na powierzchnię jak śnięta ryba. Pozornie wszystkie elementy gry leżą na swoim miejscu. Dostaliśmy fajny pojazd, którym można kosić lany wrogów. Mamy morze przeciwników, odmiennych pod względem (fizycznego) wyglądu, szybkości, siły itd. Penetrujemy aż dwadzieścia dwa zróżnicowane światy. Strzelamy i rzucamy granaty. Na pokładzie zawsze znajdziemy się jakaś nowa pukawka. I co? I nic. Wszystko to jest na miejscu, jednak tak jak kawałki klocków z różnych kompletów nie chcą za bardzo do siebie pasować, tak Infestation wydaje się garem pełnym grotu i kapusty. Oczywiście można tego skosztować, można nawet zjeść trochę, każdy jednak wie, co się dzieje, gdy za dużo zje się grotu albo fasoli.

Zanim Infestation dotarło na moje biurko, zostało przebrane przez Gern.iniego i Yasia. Obaj dostali niestrawności. Wydaje się po prostu, że pomysł na Infestation rozlał się facetom z Frontier Developments w trakcie jego realizacji. Aspiracje były wielkie, projekt zakreślony z wielkim rozmachem, po drodze jednak zapomnieli, co właściwie robią, a robocie

tę dokończyli siłą rozpoczętu. Wynik to gra przeciętna, bez charakteru i jakiejś myśli, która byłaby dla gracza w jakikolwiek sposób pociągająca. Można grać, i owszem, ale dawnie już oczekujemy od gier trochę więcej.

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:

Frontier Developments

Dystrybutor:

Ubisoft

Internet:

<http://www.frontier.co.uk/games/infestation/index.html>

Wymagania:

P166, 32 MB, Win9x/2000, DirectX

Akcelerator:

pozrechny

Plusy:

- sporo trybów multi;
- football, racing, capture the flag, "buggy madness"
- 22 światy
- poprawna muza

Minusy:

- nuda
- nuda
- nuda

Świat platformówek

Jazz Jackrabbit



44,90

- Reedycja pierwszych przygód Jazz'a.
- Klasyczny gatunek, ponad 90 poziomów!
- Ogromna porcja doskonałej zabawy!

Jazz Jackrabbit 2



49,90

- Seria gier Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files | Zimowa Przygoda to:
- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;
- tryb jednego lub wielu graczy;
- troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;
- edytor poziomów...

Zimowe Przygody Jazz Jackrabbit 2



49,90

Po prostu fajna rodzinna platformówka! (CD Action)

Wyspa 7 Skarbow



29,90

- 13 dużych, odmiennych graficznie światów
- wysoka rozdzielcość
- na koniec super bonus
- muzyka audio

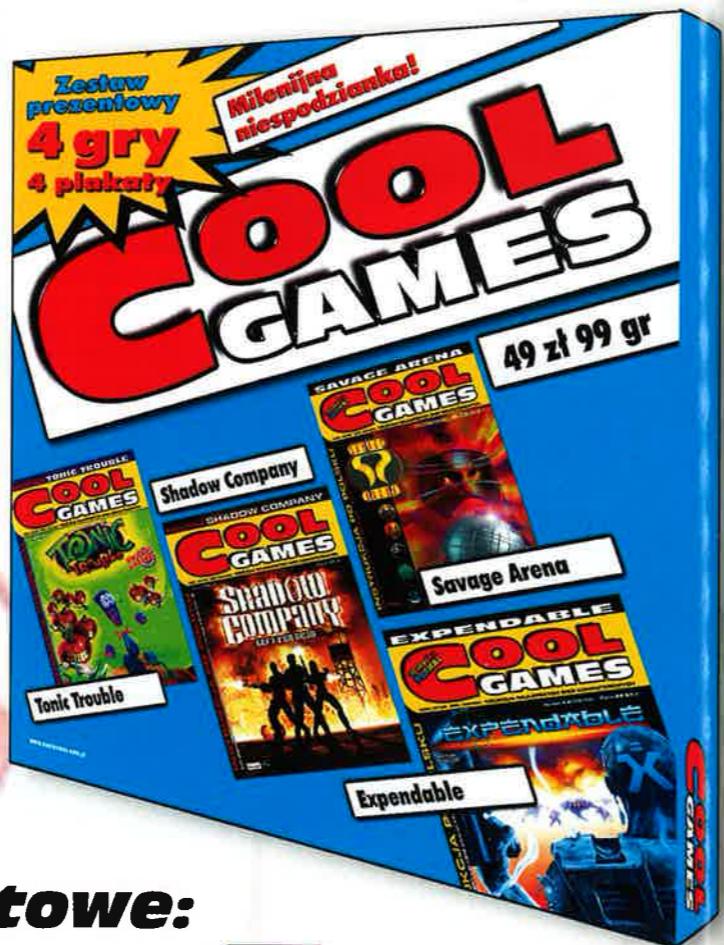
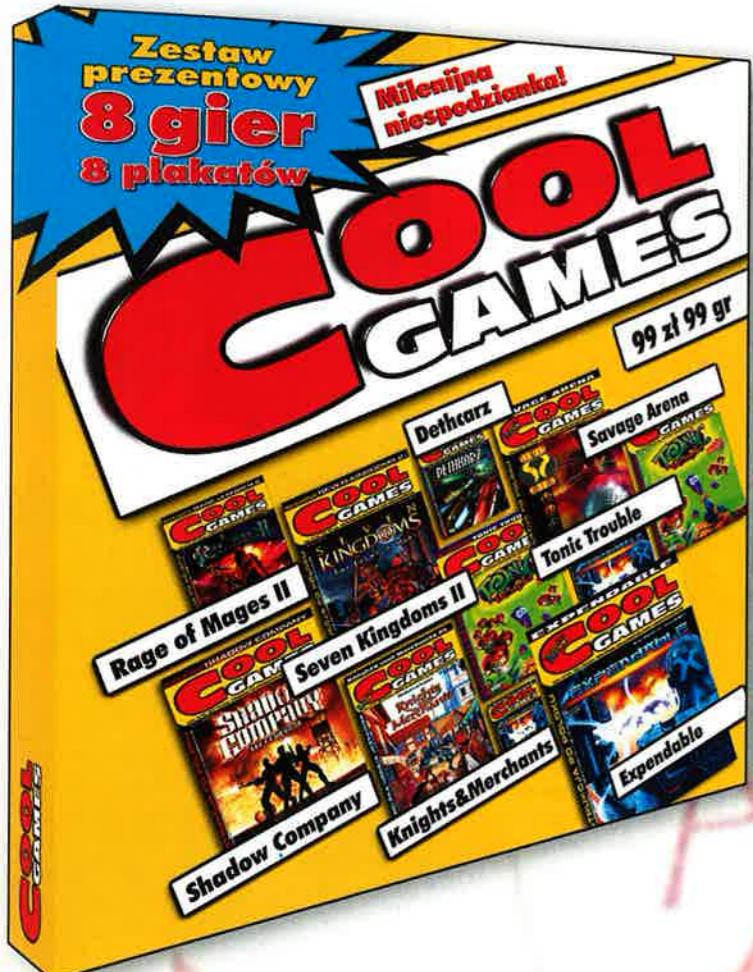
Gry do nabycia w dobrych sklepach oraz wysyłkowo:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66 35-959 Rzeszów 2

tel. (17) 856 99 12, email: office@lavalon.com

Wysyłka w 24 godziny. Delikatny pakiet pocztowy.

JUŻ W GRUDNIU W KIOSKACH I EMPIKACH milenijna niespodzianka!



Zestawy prezentowe:

8 gier lub 4 gry

po niewiarygodnie niskich cenach.

Zamów w redakcji taniej z dostawą do domu!

Rage of Mages II
-RTS z elementami RPG

Seven Kingdoms II
-druga część legendarnego RTS-a

Shadow Company
-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble
-platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz
-wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights&Merchants
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

Expendable
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena
-gra sportowa, ale co to za sport!

**Zaufaj sprawdzonej
marce:**

Cool Games

- trzymamy w ręce najlepsze karty na rynku.



Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:
Ulica: Nr. domu:
Miejscowość: Kod Pocztowy:
Województwo: Tel:
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
Uwaga: w czasie egzemplarza zawartego są koszty wysyłki
podpis.....

Adres redakcji:
COOL GAMES
SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Katowice
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

**UWAGA!
SUPERTAJNE!**

**COOL
GAMES**

NA DOBRY POCZĄTEK
NOWEGO WIEKU I TYSIĘCŁCIA:
Quake
Unreal
Blood 2
Beetle Crazy Cup
Heart of Darkness

PRZENIK: <UR + GE 53 - 43.00.7/5>

DO: NEO 1 - HUMAN BRAIN SIMULATOR

DO: Wszyscy zainteresowani kontynuacją Earth 2140.

WYTYCZNE: Dokonać określenia poziomu zainteresowania projektem.

ZADANIE: Stwierdzenie jakichkolwiek oznak zainteresowania wywołuje konieczność przeczytania poniższej recenzji. Wykonać!!!

Czarny Iwan

Tak, tak, chodzi o tę samą wojnę, która wybuchła w 2140 roku, kiedy to wojska Dynastii Euroazjatyckiej zrobili duże "kuku" Cywilizowanym Statom Zjednoczonym, tłumacząc się zbyt dużą liczbą paborowych, z którymi nie było co robić. Mniejsza o powody polityczne, historyczne czy też jakiekolwiek inne (hygieniczne, mieszkaniowe), gdyż każdy powód jest dobry, by wysłać chłopaków na wojnę i by wielkie korporacje mogły zarobić krocie na sprzedaży broni.

Krąży plotka, że ED zabrało ze sobą na kontynent amerykański zbyt mało papieru toaletowego (nikt nie przewidział, że będą tam aż 8 lat, a żołnierze ponadto nie poトラfiły korzystać z bidetu) i dlatego armia musiała w pośpiechu się wycofać. Na pożegnanie pozostawili jednak jaśniejącego nad biegunem północnym dorodnego, wypaszonego kilkusetmegatonowego grzyba. Jak pamiętacie, w owszach czasach (w odróżnieniu od naszych na szczęście) nie ograniczano się zbytnio z użyciem broni jądrowej (jakies tam zimne wojny są dobre dla mieszkańców), i wszystko byłoby w porządku, gdyby nie jeden niewiele znaczący (z powodu) fakt. Otóż starusza Ziemia doszła do wnio-



sku, że pozbędzie się z własnej powierzchni tych okropnych (nie używających papieru toaletowego) ludzi i... zmieniła orbitę.

Mimo zagrożenia i wiszącej niciem miecz Damoklesa grozy zagłady żadna ze stron konfliktu nie chciała rokować, a tym bardziej nikt nie myślał o tym, aby ustąpić przeciwnikowi pola. Mówiąc prościej, nie doszło do najmniejszych prób porozumienia. Mało tego, konflikt wybuchł z jeszcze większą siłą, a jego zarzutem sta-



la się ta reszta surowców pozostających na Ziemi. Do tego dochodzi szantaż Korporacji Lunamej (weszli w posiadanie wiekowego działa na księżycu), odkrycie technologii obcych, nielegalne eksperymenty z mózgami ludzkimi i...

Cóż, to prawdziwy chaos, więc nic dziwnego, że wszyscy chcą emigrować na Marsa, eliminując konkurencję oczywiście :). Nicco przekolorzowalem i przeinaczyłem fakty, jednak nie zmienia to sytuacji. Mamy wojnę, panowie. Poleje się krew, to pewne. Proponuję wygodniej usadowić się w fotelu i przygotować na najgorsze.

Postęp, jaki dokonał się od momentu wydania poprzedniej części gry, znajduje wyraz przede wszystkim w świetnym opracowaniu graficznym oraz w zoptymalizowaniu kodu, dzięki czemu gra działa nawet na słabym sprzęcie (na którym pierwsza część ani drgnęła). Autorzy wykonali naprawdę kawał dobrej roboty. Podczas projektowania The Moon Project wzięto również pod uwagę krytyczne uwagi graczy, ich pomysły urozmaicenia i uatrakcyjnienia gry. Wyznawcy Earth 2140 zostali wręcz zobilowani do zgłaszania swoich pomysłów do siedziby firmy TopWare.

Bardzo dobrym rozwiązaniem są dynamiczne kamery. Pozwalają one śledzić plan akcji z trzech nieormalnych miejsc, dających najlepszy wgląd w sytuację. Z poprzedniej części pozostała możliwość manipulowania kamerami w dwóch płaszczyznach oraz zoom. Mamy możliwość ustalenia (w opcjach gry), z jakiej wysokości będziemy patrzeć na toczącej się poniżej walkę. Jedynie ograniczenie stanowią mo-

liwości karty graficznej, jednak nawet na słabszym sprzęcie będzie można grać, bowiem istnieje opcja stopniowania detali tekstur.

Skoro już o detaliach mowa... W grze roku 2150 prowadzono efekty atmosferyczne w rodzinie padającego deszczu, śniegu. Efekty wyglądają tak realistycznie, że aż chce się sięgnąć po parasol lub naciągnąć czapkę uszatkę na nos. Pośrodku dzięki tym fajerwerkom otoczenie wydaje się niemal naturalne i niemal prawdziwe. Dodany do tego tryb noc-dzień może sprawić, że poczujecie się senni, gdy w monitorze pojawi się słońce. Kiedy zapada zmrok, możemy włączyć światła na budynkach i zapalić reflektory w pojazdach (może to być opcja automatyczna). Kwestią światel (nie tylko na budynkach i pojazdach) jest o tyle istotna, że one naprawdę oświetlają teren, a gdy snop światła pojazdu zwiadowczego wydobywa nagle z ciemności czołg przeciwnika, rozgrywka staje się ciekawsza. Oświetlona jak Las Vegas baza to oczywiście doskonały cel dla wroga. Musimy więc wybrać, czy poruszamy się trochę po ośmiaku czy ryzykujemy szyszki wykrycia iluminując okolice.

W trybie kampanii możemy standardowo wybrać jedną z trzech rywalizujących formacji. Wszystkie misje są oczywiście zintegrowane ze sobą, a scenariusz - jak poprzednio - wysy i wciąga. Po prostu maksymalnie absorbuje. Ponadto dostępna jest szeroka gama potyczek pojedynczych. Zupełną nowość w The Moon Project stanowi natomiast EarthC, czyli język skryptowy umożliwiający projektowanie kampanii i edycję zachowania się oraz parametrów jednostek. Pozwala on tworzyć fantastyczne scenariusze, które roją się w głowie.

Jak wygląda The Moon Project, możecie ocenić sami patrząc na screeny; inna sprawa to strona dźwiękowa księżyckiego projektu. Niestety strony magazynu CD Action jeszcze nie grają niczym kartki świąteczne, więc nie pozostało mi nic innego, jak opisać muzykę. Przy okazji wspomnę również, że wszystko "dzieje się" w języku polskim, od najmniejszej literki po najdłuższe przemówienie obsługi pojazdu w trakcie misji.

Szybko zaznaczone zostały elementy charakterystyczne mocarstw uczestniczących w konflikcie. Chodzi o niesamowity rosyjski akcent załóg pojazdów ED czy też cybernetyczne brzmienie głosu pojazdów UCS, które będąc w pełni zrobotyzowane pomrują metalicznie jak uwiezione w puszach myszy. Mili jest również posługiwać feministek z LC, które fanatycznie bronią swojego księżyca. Ponadto doskonale efekty wybuchów ruchomych pojazdów i szum wody (nie powiem: śpiew ptaków) tworzą wspaniałą, równie dopracowaną jak grafika, oprawę dźwiękową.

Muzykę autorzy dobrali z dużym wyczuciem. Jest niemal w całości marszowa, mocna (choćż momentami to czysty hard rock), aż by się chciało wziąć kamasy i poma-

szeraować przez Plac Czerwony z głową wysoko uniesioną w kierunku trybuny honorowej. Zdarzają się też stonowane kawałki o niemal ckiwym brzmieniu, które nasuwają na myśl konającego żołnierza gładzącego skrawioną lęgą zdjęcie matki. Inne jeszcze dźwięki pogłębiają wrażenie grozy i napięcia. Mówiąc krótko. The Moon Project nie jest dla osób nadwrażliwych emocjonalnie, zachodzi bowiem obawa, że zbytnio się wzruszą lub przerażą.



Locacje poszczególnych misji nie zmieniły się znacznie w odniesieniu do pierwszej części. Znajdziesz się w zrównywanych strefach, jak San Francisco, Amsterdam itp. Są to smutne, martwe miejsca. Niekiedy porośnięte lasami, ale częściej porośnięte kraterami, pełne zgłiszczy i ruin, w nichym nie przypominające tępniących życiem metropolii. Na dłuższą metę pyzata, księżyca buźka może się znudzić. Wszędzie te same szarości i zgnile brązy. Oczywiście to zrozumiale, bo trudno spodziewać się na księżyca plaży Copacabana, jednak nie zmienia to faktu, że tła mogą zmęczyć swoją monotonią.

Na szczeble edytora map pozwala stworzyć dowolnie fantastyczną lokację, ba, nawet zaprojektować sztandar.

Producenci proponują tak przystępna cenę, że żadna, nawet najbardziej pochlebna recenzja nie zrobiłaby większego szumu wokół The Moon Project. Gra można zakupić w dwóch wersjach. Wersja okrojona to wydatek około 20 zł (nie ma szans na piractwo), a wersja rozszerzona - około trzy razy tyle. Wersja okrojona poza kartonowym pudelkiem pozbawiona jest również 22 filmów, 40 utworów audio, kreatora sztandarów, edytora map, puzzli, tapet itd., więc jest to produkt dla minimalistów. The Moon Project to godny następcą swojego poprzednika. Na pewno warto zagrać.

PRZENIK: <UR + GE 53 - 43.00.1/74>

DO: NEO HUMAN BRAIN SIMULATOR

RAPORT: Duże zainteresowanie projektem zagwarantowane, brak jakichkolwiek przeciwnskazań, oczekiwane poparcie opinii publicznej i lobby serwego.

KONIEC TRANSMIJI.



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

TopWare

Dystrybutor:

TopWare tel. (033) 8130316

Internet:

http://topnews.topware.pl

Wymagania:

P200, 32 MB RAM.

Win 95/98/2000/NT 4.0

Akcelerator:

niekonieczny

Ocena:

8

Plusy:

- niesamowita obiełość o szczepli - jak graficzne, jak i fabularne
- wysoki poziom komputerowego AI
- edytor kampanii

- iroszki monotonna sceneria (ale to z wiadomością względów konieczne)

Broken Land

Klonowanie wpycha się w naszą rzeczywistość, nie pytając nas o zgodę. Jedni odnoszą się do tego z obawą, inni cieszą się jak dzieci, nie rozumiejąc nawet problemu. Nie w tym rzec - nas, graczy, nie interesują kloni w stylu owcy Dolly. Dużo ważniejsze są gry, które w mniejszym lub większym stopniu korzystają z "materiału genetycznego" tytułów już istniejących. Oczywiście takie kloni powstają zazwyczaj na bazie bardzo dobrych lub bardzo popularnych produkcji. Wydawały się, że daje to gwarancję odpowiedniej jakości nowego dzieła, a czasem nawet pozwala na stworzenie czegoś całkowicie nowego i lepszego. Niestety nie zawsze tak jest - więcej: bardzo często okazuje się, że klon nie dorasta nawet do pięciu swojemu "dawcy". Doskonałym przykładem takiej właśnie pomyłki jest gra *Broken Land*, nieodparcie kojarząca się z tegorocznym hitem, *Diablo 2*.

Jej rodowód jest niewątpliwie ciekawy. Producent to niewielka rodzinna firma z Tajwanu, która do tej pory nie zasłynęła niczym konkretnym na naszym kontynencie. Wiadomo jednak, że programiści z tamtej części świata są mistrzami w dziedzinie komputerowej rozrywki. Inna rzec, że ich gust zdecydowanie odbiega od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w naszym kraju, i może to właśnie dlatego *Broken Land* okazał się dla mnie grą, delikatnie mówiąc, kiepską. Poniżej jest to typowy przedstawiciel gatunku action RPG, nieznierne istotna jest fabuła, wszak np. przy *Diablo* obok klasycznego wyrzynania potworów trzymała nas jeszcze całkiem mila historyjka. Może nieco naiwna, ale w jakis sposób trzymająca wszystko w - za przepraszeniem - kupie.



Widzicie więc, że gra moim zdaniem zasługuje tylko i wyłącznie na pogrzeb. Z pewnością nie powinno się poświęcać na nią czasu ani - tym bardziej - pieniędzy. Być może jednak znajdzie się ktoś o guście odmiennym od mojego w tak dużym stopniu, że *Broken Land* stanie się dla niego przebojem (bezalkoholowy browar dla takiego). Dlatego przedstawię jednak kilka faktów o tej grze, nie zważając na moje prywatne nastawienie.

Po wspomnianym intrze niespodziewanie następuje główne menu gry. Nie ma żadnej ironii w słowie "niespodziewanie": minęła chwila, zanim się zorientowałem, co jest grane. Okazało się, że wizerunki czterech postaci widoczne na ekranie nie są tylko ozdobami. Klikając któryś z nich decydujemy się na pokierowanie jas dalszymi losami. Tu rzuca się w oczy brak jakichkolwiek informacji o dostępnych bohaterach, wybór następuje na tzw. palę, chyba że skorzystamy z instrukcji, która do przejrzystych nie należy. W sumie i tak nie jest to sprawa aż tak istotna, jak by się mogło wydawać. Pomińmy, że *Broken Land* evidentnie (żeby nie powiedzieć: bezczelnie) wzoruje się na *Diablo*, próżno szukać tu takiego zróżnicowania bohaterów czy też dostatecznie plastycznego ich przedstawienia, żebym nasz lepki piksel mógł się stać czymś więcej. Faktem jest, że od wyboru postaci zależy mniej więcej wygląd naszego herosa i używana przez niego broń.

Dokonawszy tego jakże istotnego wyboru, od razu przenosimy się do świata gry. Oczy atakowane są dość niemal, choć trzymającą jakis poziom grafiką, natomiast uszy gwałci kakovśnia beznadziejnych dźwięków, które towarzyszą nam przez całą grę. Rozgrywka nie polega na niczym specjalnym. Biegamy tu i tam, zabijamy stada potworów, zabieramy to, co im wypadło, uczymy się czarów, zabieramy doświadczenia... niby to samo co wspominam już wieleokrotnie dlabelek, ale beznadzieja animacja, dźwięk, brak jakiekolwiek historii oraz ogólnie ubóstwo sprawiają, że *Broken Land* jest propozycją dla całkowitych desperatów, a - prawdę mówiąc - nawet im bym nie polecił takiej terapii.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Aplamily

Dystrybutor:

Aplamily

Internet:

<http://www.aplamily.com>
Wymagania:
P166, 32 MB RAM,
Win95/98, CD x4

Akcelerator:

nie wymagany

Ocena:
1 +

Plusy:

• ten jeden - przy ocenie

Minusy:

• sam fakt istnienia... więcej
nie zamierzam wymieniać

The Longest Journey



Tym samym też padła ostatnia przeszkoła, która mogła oddzielać tych posługujących się angielskim na poziomie "tenk ju" od pełnego zanurzenia w świecie... dwóch światów. Czemu dwóch? To pytanie pozostawię bez odpowiedzi, gdyż ta byłaby niczym innym jak opowiadaniem fabuły. Tego zaś, mając świadomość, że część z czytających będzie chciała samodzielnie, od poczynku do końca, odkryć, czym jest tytułu Najdłuższa Podróż - nie zrobię. Wspomnę jednak raz jeszcze rozbudowanie i kompleksowość gry. Wyobraźcie sobie, że nasza bohaterka w jej trakcie odwiedzi ponad 150 lokacji, które miesiąc będą w sobie setki bohaterów (naturalnie obdarzonych mową) zostało "jedynie" 70 z nich. Niezwykłe jest w TLJ również to, że zagadki, ażkolwiek banalne, dają się rozwiązać bez niezbędnych (przynajmniej dla mnie) rozwiązań: labirynt posuwał się przed samodzielnie, co więcej, gdy udało mi się wykonać kolejny krok bez próbowania wszystkiego na wszystkim, z niemałą satysfakcją! A wszystko to zaś w iście nieprzygodowej oprawie: pod względem graficznym wystarczy odwołać się do postaci; rzadko przecież zdarzają się w grach adventure postacie 3D złożone z 1000 poligonów, tworzone w oparciu o system szkieletowy i animowane za pomocą motion capture. Pod względem dźwiękowym zaś mamy tu iście filmowy rozmach. Tu dodam, że ścieżki muzycznej z gry słucham nawet w tej chwili (do sciągnięcia na stronę producenta).

Gemini

The Longest Journey gościła u nas w lipcu roku 2000. Recenzującą ją Magister Przygodówkologii Stosowanej, El General Magnifico, mówi jednak o niej do dzisiaj. "Mówią" to może odrobinę niewłaściwe słowo. Właściwie będzie napisać, że z ust jego płynie nieprzerwanie hymn pochwalny, stanowiący wariancję na temat: "Czesc i chwata nieznanemu zupełnie wcześniej, nowieskiemu FunComowi. On to bowiem tworząc TLJ zapewnił sobie nieśmiertelność w świadomości graczy!". Wymienią tego oznaką była jej u nas ocena: Najdłuższa Podróż, jak by może pamiętać, uzyskała jako pierwsza adventure w ogóle ocenę 10/10 i całkowicie zrozumiała w tej sytuacji znak jakości. A pomimo to wyżej podpisany nie zdążył przekonać się do jej odpalenia. Co najzabawniejsze zaś, gdyby nie to, że obejrzenie The Longest Journey PL stanowiło warunek konieczny, by dorwać się do bety Colina McRae 2.0 (wrażenia gdzieś w numerze), nie zagrałbym pewnie w nią nigdy. A wiem już, że szkoda by było...



niż oryginalna!
(Serio!). Co mi pozostało? Jedyne powtórzyć za Mistrzem Przygodowej Ceremonii El Generala, tym razem jednak w bardziej odpowiednim

do chwili języka polskiego - "Czapki z głów, panowie!" przed Najdłuższą Podróżą. FunComem i całą polską ekipą lokalizującą!

PS 10/10 nie dałem tylko ze względów regulaminowych (bo w Wawie byliśmy we dwóch, a do 10/10 potrzeba minimum trzech nominacji...)

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Empire Interactive

Dystrybutor:

M Group (022) 642 95 53

Internet:

<http://www.empire.co.uk>

Wymagania:

P166, Win95/98, karta graficzna 4 MB pamięci, CD 4x, DirectX

Akcelerator:

wskazany

Ocena:
9 +

Plusy:

• nie świdrzyli... (acczolwiek należy dodać, iż całą grę przeszędłem, więc może uda się do czegoś przyzepić :)).





Cultures: The Discovery of Vinland

"Palić, gwałcić, rabować"... Ktoś kiedyś wymyślił taki kretyński slogan o wikingach, który niestety cały czas funkcjonuje w świadomości ludzi na naszej planecie. A przecież to stu-procentowy fałsz, który wymyślił idiotycznego Hollywoodu. Wikingowie nie byli tylko i wyłącznie krwawymi napastnikami pustoszącymi Europę we wczesnym średniowieczu. Wśród wikingów byli przecież wielcy odkrywcy, którzy dotarli do Ameryki, na Wyspy Owcze, Islandię, Grenlandię czy do basenu Morza Śródziemnego. Królowie skandynawscy prowadzili zawiątą politykę, kupcy handlowali z odległymi terytoriami, a inżynierowie budowali wspaniałe zamki i mosty.

Ulver

Wśród wielu wyliczane najbardziej bolesny jest fakt, że tak na dobrą sprawę do odkrycia Ameryki przypisuje się Kolumbowi, nie zważając na oczywisty fakt, iż przecież lat wcześniej trafili tam wikingowie - dzieje się tak, mimo że tezę tę popierają niezaprzeczalne dowody. Wydaje mi się jednak, że "ktoś" woli, aby odkrywcą Ameryki pozostał religijny Kolumb niż pogani skarzyńca. Palcami nie będę wskazywać, ale chyba wiecie, o kogo mi chodzi. Na szczęście ludzie z THQ wiedzą, kto tak naprawdę przybył pierwszy na wybrzeże Ameryki Północnej - i właśnie o tym epizodzie historii świata opowiada ich nowa gra zatytułowana *Cultures: The Discovery of Vinland*.



Oprócz kampanii programiści Funatics wymyślili kilka bardzo dobrych trybów rozgrywki, zwłaszcza dla młodszych czy raczej początkujących graczy. Na dobry początek proponuję podzielony na cztery części Tutorial. W nim to gracz nauczy się, jak wcielić się w rolę boga i jak za pomocą kursova poprowadzić gromadkę wikingów do szczęśliwego zakończenia. Przyznam się, że w wielu simach i ertesach miałem do czynienia z udanymi tutorialami, ale ten jest jednym z lepszych. Gracz jest prowadzony za rączkę przez gąsacz opcji i dokładnie uczyony, jak grać w *Cultures*. Jeżeli Tutorial to jeszcze dla was mało, do dyspozycji macie również tryb For Beginners, czyli zestaw kilku misji, których poziom trudności można określić jako coś pośredniego między Tutorialiem a pojedynczymi misjami. Komputer gra statecznie, nie atakuje, a my możemy w spokoju skupić się na wykonywaniu poleceń. Poważniej na grze musimy się skoncentrować przy spędzaniu czasu nad scenariuszami (New Scenario). Są to

Bohaterem sagi wymyślonej przez autorów *Cultures: The Discovery Of Vinland* jest młody



wiking o wdzięcznym imieniu Bjarni. Młodziec ten mieszka na co dzień w małej osadzie na skutek lodem Grenlandii i do Ameryki wyrusza w poszukiwaniu sześciu kawałków tajemniczej komety. Wikingowie wierzą, że zebrane części komety zapewnią ich podupadającej wiosce szczęście i dobrobyt. Tak rozpoczyna się przygoda Bjarniego i jego rodu, a gracz musi go poprowadzić do zwycięstwa w składającej się z trzydziestu misji kampanii (New Campaign).

co prawda te same misje co zawarte w kampanii, ale przecież nie każdy ma czas na rozegranie całej - długiej - kampanii i chociażby dlatego warto się zapoznać z pojedynczymi scenariuszami.

Wracając na chwilę do kampanii, pragę nadmienić, że misje jak na tego typu grę są dość zróżnicowane. Oczywiście nie odbiegają one od stereotypów - czyli zbierz X żarcia i Y złota czy odeprzyj atak Majów - ale przynajmniej co misje nie są one takie same!

Wiem, że na pierwszy rzut oka gra ta wygląda na parodii simów i coś raczej dla młodszych graczy, ale zagrajcie w *Cultures*, a przekonacie się, że jest to bardziej najbardziej realny symulator rozwoju cywilizacji. Nie przecież, *Cultures: The Discovery Of Vinland* wręcz ocieka znakomitej jakości humorem, ale pod tym płaszczkiem infantylności kryje się bardzo dorosły sim. Nie będę się zagłębiał w samą rozgrywkę, gdyż większość z graczy wie, o co chodzi w simach. Raczej zajmę się nowalikami, jakimi charakteryzuje się produkt THQ. Pamiętacie Sage: Gnie Wikingów? Jeżeli tak, to przypomnijcie sobie, co takiego było w tej grze nowatorskiego. Oczywiście: podział naszych poddanych na przedstawicieli płci pięknej i brzydkiej. Tyle, że tam mimo wszystko ten element szwankował, a w *Cultures: The Discovery Of Vinland* został on dopracowany i podział jest bardziej widoczny oraz odczuwalny. Tak

jak w życiu, mężczyźni zajmują się sprawami wymagającymi aktywności fizycznej, a kobiety, poza plotkowaniem (o, jak mnie denerwują te teksty pokroju "Helga szuka towarzystwa"), dzielą swój czas pomiędzy go-

Cultures: The Discovery Of Vinland prawdopodobnie zwiastuje nam nową erę w simach. Postacie, które mamy pod swoją opieką, to już nie są głuputkie figurki bezmyślnie wykonujące nasze poleceń. Bohaterom *Cultures* bliżej do tych zanych z *The Sims* niż z... powiedzmy... Faraona czy *Settlers*. Oni żyją, a wraz z nimi całe otoczenie. Jestem pewien, że warto dla tej gry poświęcić kilkudziesiąt nieprzespanych nocy. Polega ona nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami.



towanie, szukanie odpowiedniego kandydata na męża i rodzenie dzieci. Wszystko tutaj naprawdę przebiega zgodnie z zasadami funkcjonowania ówczesnej ludzkości, gdzie terminy "równouprawnienie" i "polityczna prawa" na nieszczęście (?) znane nie były. A tu - najpierw się rodzi niemowlę płci męskiej lub żeńskiej, następnie z niemowlaka przeistacza się w dziecko, a to z kolei po osiągnięciu dojrzalości staje się gotowe do pracy, ożenku i wydarzenia na świat potomstwa. Koło się zatem zamyka.

Co najlepsze, to my decydujemy o tym, z kim związać poszczególnych podopiecznych! Gdy ktoś z pań znajdzie dla siebie



Winlandia

Sagi nordyckie mówią o tym, że *Winlandia*, zwana również *Marklandia* (Kraj Lasów) lub *Hellulandia* (Kraj Kamienisty albo Skalisty), została odkryta podczas jednego z długich rejsów z Norwegią lub Islandią na Grenlandię, gdy drakkary zatrzymały się na kursu. Sagi nie są jednak zgodni co do tego, komu powinniśmy zawdzięczać odkrycie *Winlandii*, jak i co do roku, w którym to nastąpiło. Dwie sprzeczne daty to rok 1000 i 1002, a czyn ten należy przypisać Bjarniemu, synowi Herjolfa (według Sagi o Grenlandczykach) lub Leifowi Szczęśliwemu, synowi Eryka Rudego (Saga o Eryku Rudej). Sagi podają też sprzeczną liczbę wyrwan, które miały miejsce (dwa lub cztery). Wiadomo, że jedną z nich poprowadził Islandczyk Thorfin Karlefne. Tak czy inaczej, w *L'Anse aux Meadows* na północnym krańcu Nowej Fundlandii znajduje się dobrany dowód na pobyt wikingów w postaci wioski - duże budynki w skandynawskim stylu ze ścianami z torfu oraz wiele przedmiotów skandynawskiego pochodzenia. Wioska ta była jednak eksplorowana przez krótki czas i istnieje teoria, że *L'Anse aux Meadows* stanowiło tylko przystanek w wyprawach zimierzących na południe. Potwierdzeniem tego ma być moneta z czasów Olafa Kyre (1066-1080) znaleziona w indyjskiej wiosce w stanie Maine. Nie wiadomo za bardzo, dlaczego wikingowie nie osiedliły się na stałe w Ameryce. Sagi twierdzą, iż wycieczanie się ich z *Winlandii* zostało spowodowane wrogim nastawieniem Indian oraz odległością, jaka dzieliła ten kraj od Skandynawii. Nie zmienia to jednak faktu, że wikingowie ODKRYLI Amerykę co najmniej 500 lat przed Kolumbem!

kogoś jej zdaniem odpowiedniego, pyta się gracz, czy może dojść do zawiarcia związku. W tym momencie pewnie wszystkie panie feministki się zagotowały przed monitorami, ale to nie ja wymyśliłem tę grę i pragnę zauważać, iż akcja *Cultures: The Discovery Of Vinland* ma miejsce tysiąc lat temu. A w owym czasie kobiety nie miały takiej pozycji jak teraz (aczkolwiek istnieje teoria, że to właśnie ówczesne kobiety wybitnie przyczyniły się do upadku potęgi skandynawskich wojowników; zainteresowanych odsyłam do książki Else Roesdahl). Tak, czy siak, po ożenku przychodzi czas na skonsolidowanie związku małżeńskiego i wkrótce społeczność wikingów powiększa się. Zupełnie jak w życiu...

I nie myślcie, że (poza prokreacją) odważni wojownicy wikingów próżnią. Bynajmniej, pracy i walki mają aż zanadto. Myszę, że męskich przedstawicieli tego ludu można podzielić na cztery warstwy. Pierwsza z nich to wojownicy, czyli łucznicy, piechota i włócznicy. Szkoli ich się w tak zwanym forcie. Druga grupa to budowniczowie; to oni stawiają chatki lub raczej powinienniem nazwać to typi mieskalne oraz wszelkie inne budynki (fort, szkoła, a także namioty rybaków, myślicy, gó-





ników itd.). Trzecią stanowią, jak ja to nazywam, "dostarczyciele żywności oraz budulca". Mam tu na myśli drwali, farmerów, górników, myśliwych itd. Wreszcie, nieco odosobnioną, ale też i elitarną formację, stanowią zwiadowcy. Oni są naszymi oczami: zajmują się kartczowaniem lasu (nie tak jak drwale, którzy ścinają drzewa - zwiadowcy wycyszczają drogi) i stawianiem tzw. postów. Jest to nic innego jak kawał wbitego w ziemię drąga, ale pod nim można schować np. jedzenie. Poszczególne grupy

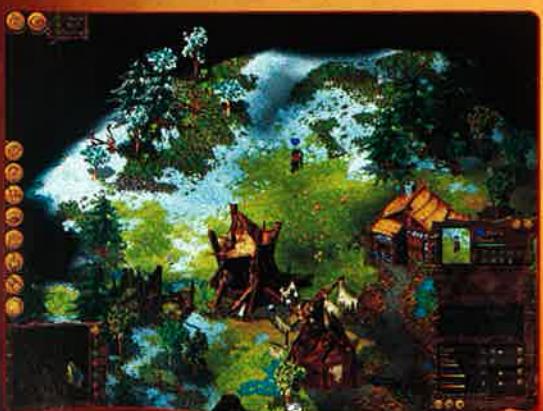
społeczne dzielą się na jeszcze mniejsze, ale chyba nie ma sensu rozwoić się nad tym, że myśliwy może być pasterzem itd. Znacznie ciekawszy jest fakt, że bez problemów można zmienić profesję każdego z poddanych. Budowniczego można przemianować na zwiadowcę, wojownika na pasterza i tak bez końca.

Ale to nie wszystko, ponieważ autorzy i tutaj popisali się znajomością życia. Nowo mianowany (bez znaczenia, czy ów osobnik wcześniej już miał inny "zawód" czy też jest to dopiero co dojrzały chłystek) np. drwal potrzebuje trochę czasu, aby nauczyć się machać siekierą. Dopiero po dłużej chwili delikwent informuje nas, że opanował swój zawód i stał się pracoholikiem. Oczywiście im dłużej nasz miłośniki rąbie zapałem drewno, tym bardziej wzrasta jego umiejętności: z czasem staje się on mistrzem w swoim fachu. Doświadczenie to jeden ze sposobów na uzyskanie idealnych i - co najważniejsze - szybkich pracusiów; drugi to wysłanie podopiecznego do szkoły, gdzie nauczy się, jak być większym fachowcem. Nieźle, prawda?

Zwolennicy wydobycia i kopania znajdą także w Cultures: The Discovery Of Vinland pole do popisu. Surowców jak na taką grę jest zaskakująco dużo, bo wydobywać możesz np. złoto, żelazo, kamienie i glinę. Po co się wydobywa surowce mineralne, nie będę tłumaczył, bo jest to aż nadto zrozumiałe. Natomiast pragnę zwrócić waszą uwagę na coś zguba innego. Otóż gra ta polega nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami. Zaskakujące przynajmniej z punktu widzenia wspomnianego stereotypu "Palić, gwałcić, rabować". W przypadku Cultures graczyowi naprawdę ma zależeć na każdym członku społeczności i ma w pierwszej kolejności o niego zadbać, a dopiero później martwić się o wojowniczo nastawionych sąsiadach. A skoro już mówimy o sąsiadach, to wypada przynajmniej wspomnieć, że w grze występują nacje zamieszkujące około tysięcznego roku ziemie Ameryki. Innymi słowy nasi dzielni wikingowie mogą się zmierzyć lub też handlować z Indianami, Majami itp. Jednakże po raz setny powtórze, że nie to jest tu najważniejsze.



Oprócz zajmowania się wzrostem populacji, o czym już wspomniałem, należy do ciebie zajęcie się tak przyziemnymi sprawami, jak sen czy jedzenie. Wprawdzie dwie podopieczne sami potrafią "przyciąć komara", ale robią to często w najmniej odpowiednim momencie. Lecz coś się dziwić, skoro są tak przemęczeni, iż padają z nóg. Kiedy tak się zastanawiam nad Cultures: The Discovery Of Vinland, to dochodzę do wniosku, że pod względem symulacji życia Cultures niewiele odstaje od The Sims! Rzecz jasna, tamten tytuł jest o wiele bardziej złożony, ale Cultures to przecież gra nieco innego typu. Mimo to jestem zuchwycony, jak świetnie Cultures symuluje życie każdej z postaci obecnej w grze.



Do fantastycznej grywalności producenci dodali również wysoką klasę grafikę. Jeśli masz dobrą kartę, to nawet możesz zaszałć i wyciągnąć aż 2048 x 1536 pikseli przy sześciu bitach palety! Jak

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
THQ

Dystrybutor:
THQ

Internet:
<http://www.thq.co.uk/cultures>

Wymagania:
P 200, 32 MB Ram, win 95/98,
DirectX, CD-ROM x4

Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:
• niesamowita GRYWALNOŚĆ
• bardzo ładna, komiksowa grafika

Minusy:
• wiele afrykańskich nowalijek
• ten Świat żyje...
• bardzo dobre tryby rozgrywki
• zabawne speeche

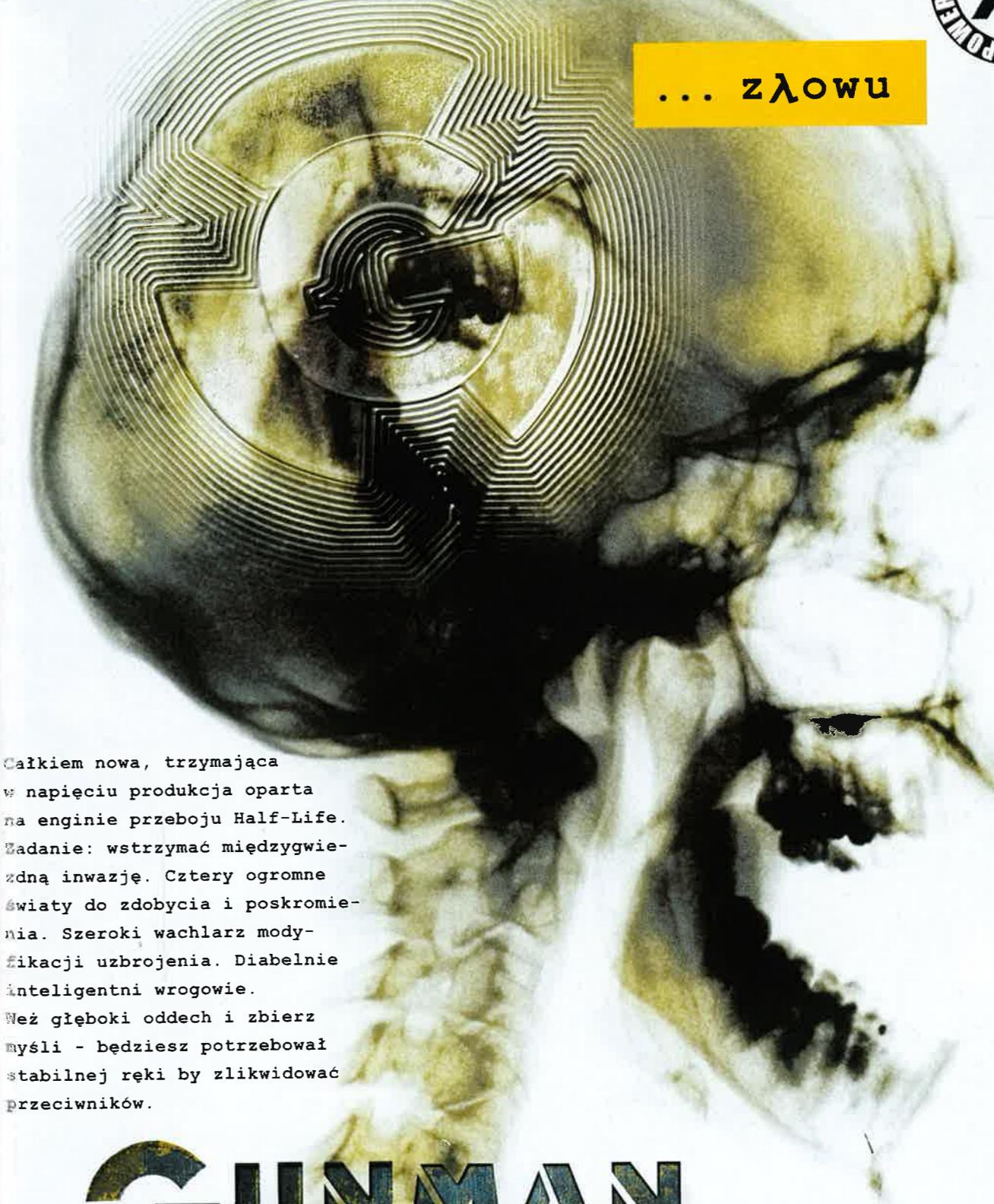
Ocena:
9
Dostępna na CD 12/2000

• dużo sekus - he he!
• a poważnie to: minusów
BRAK!!
• no dobrą... le same misje
w kampanii i misjach
solowych?

Coś niewiarygodnego właśnie zdarzyło się w Twojej głowie...



... złowu



Całkiem nowa, trzymająca w napięciu produkcja oparta na enginie przeboju Half-Life. Zadanie: wstrzymać międzygwiezdna inwazję. Cztery ogromne światy do zdobycia i poskromienia. Szeroki wachlarz modyfikacji uzbrojenia. Diabelnie inteligentni wrogowie. Weź głęboki oddech i zbierz myśli - będziesz potrzebował stabilnej ręki by zlikwidować przeciwników.

GUNMAN CHRONICLES

Dystrybucja

• Polsce:



www.sierra-online.co.uk

www.play-it.pl



© 2000 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Half-Life is a registered trademark and Sierra, Sierra Studios, and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Valve, the Valve logo and Gunman Chronicles are trademarks of Valve L.L.C. Rewolf and the Rewolf logo are properties of Rewolf Inc. Windows and Direct 3D are registered trademarks of Microsoft Corp. Open GL is a registered trademark of Silicon Graphics, Inc. Flipside and the Flipside.com logo are registered trademarks of Flipside, Inc. Pentium is a registered trademark of Intel Corp. ® designates trademarks registered in the USA which may be registered in certain other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Sudden Strike



Gier, które pojawiają się niemalże znikąd i wprowadzają zamieszanie wśród weteranów, zbyt wielu wprawdzie nie ma, ale na szczęście i na naszym rozrywkowym poletku mite zaskoczenia jeszcze się zdarzają. Ale w przypadku Sudden Strike "mite" wcale odczuć redakcji nie oddaje, bo pierwsze uruchomienie gry skończyło się zbiorowym wytrzeszczeniem oczu! Niby wcześniej coś się tam o tym tytule słyszało, jakieś screeny widział, ale mimo to pierwsze sekundy były po prostu szokiem!

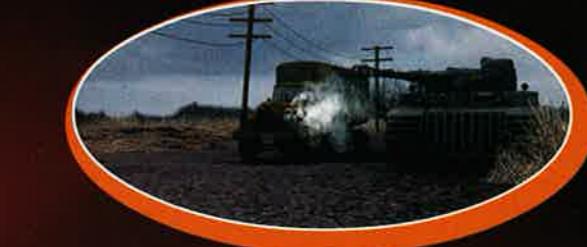
Allor

Te wojny zazwyczaj, tak realistycznie wyglądającej grafiki dawnie się już nie widziały w grach nie oglądano. Coś w miarę podobnego zaszerwowało nam wprawdzie w Microsoftowym Age of Empires, ale to jednak mimo wszystko niezupełnie to samo. Choćby ze względu na wprowadzenie lotnictwa, karabinów maszynowych czy ciężkiej artylerii (z katiuszami włączniel), dzięki czemu na polu walki nie tylko więcej się dzieje, ale i dzieje się w dużo większym tempie. Ale dajmy na razie spokój zachwytom, a zaczniemy, jak na porządką recenzję przystało, podawać trochę konkrety o samej grze. Na początek rys historyczny.

Sudden Strike, jak tego zresztą nazwa nie sugeruje (taki mały wybieg, by jakoś sensownie zacząć), dzieje się w czasie drugiej wojny światowej, aczkolwiek bliżej prawdziwy byłoby stwierdzenie, że jest to raczej na ten temat dość luźna wariacja. Bo mimo iż w głównych rolach występują T-34, Shermany czy Tygrysy (że ogranicza się jedynie do podania po jednym przykładzie dostępnej w grze broni pancerniej), a w scenariuszach jest na przykład i coś a la lądowanie w Normandii, to jednak na zbyt wielką poprawność historyczną lepiej się tu nie

nastąpi - więc. Tyle tylko, że ciężko to uznać za jakkolwiek wadę, bo wszak gry tej nikt nie reklamuje jako zgodnej historycznie wojennej symulacji, a raczej jako RTS-a z ambicjami.

W dodatku takie postawienie sprawy jest tutaj jak najbardziej na miejscu i bardzo dobrze oddaje charakter gry. Owszem, można by do tego jeszcze dodać przyniotti "taktyczny", tutaj "nastawiony na akcję", ale wyszedłby z takiej



zbitki słownej jakiś niemilki koszmarek - a "RTS z ambicjami" brzmi nie tylko zgrabnie, ale i w dodatku nieco tajemniczo, co już przez samo oddziaływanie na drzemiące w każdym pokładzie ciekawości ma szansę przyciągnąć graczy. A że jest to w dodatku opis co najmniej dobry, więc wybieg ten jest jak najbardziej pozytywny i nikt nas w malinie nie wpuszcza - co najwyżej pokazuje nowy, dla większości całkiem interesujący, świat. Ale żeby nie było, że to tylko moje zdanie, w dodatku rzucone bez podania szczegółów, powróćcie, że napiszę co nieco (i to "co nieco" raczej duże) o samej rozgrywce.

Jak na drugą wojnę przystało (i jak można by się domyślać z podanych wcześniej nazw ciężkimi), walkę można prowadzić jako dowódca oddziałów należących do jednej z trzech stron konfliktu w Europie: zachodnich aliantów, Niemiec lub Rosjan. Do wyboru mamy bowiem, oczywiście oprócz misji pojedynczych czy trybu gry wieloosobowej, trzy całkiem duże kampanie. Nie są one wprawdzie ze sobą połączone, nie próbują również odtwarzać jakichś rzeczywistych wydarzeń, ale takie są przecież i zalożenia gry, a poza tym taka formula do "lużnej wariacji" jak najbardziej przystaje. Zresztą znamienne jest tu tłumaczenie autorów, dlaczego to nie palli się za bardzo do odtwarzania historii. Otoż bitwy rzadko kiedy były wyrównane, a co za tym idzie - ich przeniesienie na komputer na poziomie pojedynczych żołnierzy nie miałoby większego sensu.

Realia epoki (no, niech będzie, że ten przedział czasu można nazywać epoką...) zostały jednak zachowane, przez co nie ma się tu co nastawiać na zbyt wielką różnorodność jednostek czy sposobu prowadzenia walki, jak to miało miejsce na przykład w StarCraftie. Ale wszak po każdej z tych stron walki ludzie, więc zmiany dotyczą mogą właściwie jedynie uzbrojenia oraz, oczywiście, samych misji. Takie różnicowanie jest więc najzupełniej wystarczające, a w dodatku przyznacie chyba, że ciężko byłoby coś jeszcze do tego dodać. Zresztą



Niemcy

Oznaczenie kodowe: PzKpfw VI

Nazwa: Tiger II B

Typ: czołg ciężki

Masa: 68 ton

Wymiary (długość z działem): 10,28 m x 3,75 m x 3,09 m

Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 170 km

Kaliber głównego działa: 88 mm

Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 180 mm

Oznaczenie

kodowe: PzKpfw V

Nazwa: Panther

Typ: czołg średni

Masa: 46,5 tony

Wymiary (długość z działem): 8,66 m x 3,27 m x

2,85 m

Szybkość maksymalna: 46 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działa: 75 mm

Karabiny maszynowe: 1 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 120 mm

Oznaczenie kodowe: PzKpfw IV

Nazwa: brak

Typ: czołg średni

Masa: 25 ton

Wymiary (długość z działem): 7 m x 3,3 m x 2,68 m

Szybkość maksymalna: 38 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działa: 75 mm

Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

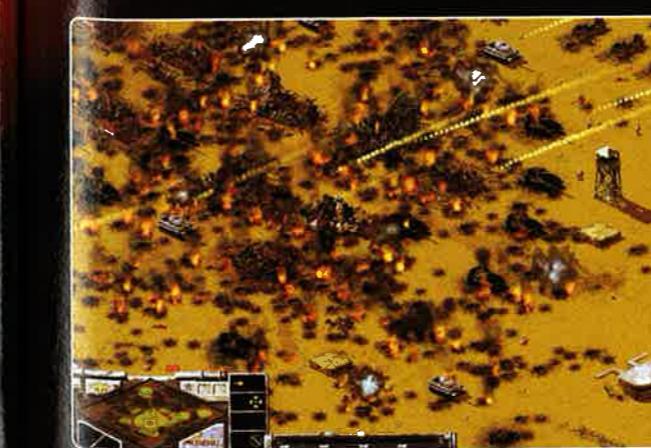
Maksymalna grubość pancerza: 80 mm



okrzykami żołnierzy rządu jak mało co! I zostało to empirycznie stwierdzone w redakcji:

dawno już żadna gra nie wzbudziła u nas tak powszechnego zainteresowania! Doszło wręcz do tego, że po puszczeniu dźwięku przez głośnika fala zainteresowania dotarła nawet do naszego admira i sprzedawców - a osobników tych, poza najnowszymi procami tutaj siedzącymi w sieci wirusem, rusza już naprawdę mało co! Nawet MacAbra, wielki zwolennik wszystkiego co czysto strategiczne (i w turach), nie mógł się powstrzymać i do kółka z wytrzeszczeniem oczu dołączył - mimo iż to przecież "jedynie" RTS z ambicjami i do jego Stalowych Panter (przynajmniej w teorii) się nie umywa! (Przynajmniej, że grafika i animacje wybuchów itd. zagłębiły mnie totally. Szkoda tylko, że w tej grze za wiele RTS, a za mało do myślenia. Tym niemniej... ho, ho - Mac Abra.)

Coż, nie da się ukryć, że tak pięknie, tak realistycznie ukazanej wojny jeszcze na komputerach nie



czas poza kręgi tajnych wojskowych symulatorów, choć i to wątpliwe, bo przecież z nadmierną pięknością wojskowy sprzęt nie służy. Jak zatem wy tłumaczyć fenomen kółka gości gapiących się w monitor - i to z RTS-em, a nie sex puzzlami czy innym pokerem? Przecież nielatwo kilkudziesięciu chłopów z gatunku tych, co to już niejedno w swym żywotie widzieli, spędzać naraz w jednym miejscu i jeszcze zmusić do patrzenia w ten sam punkt! Ale to właśnie jest najlepszą reklamą wykonania tej gry, jej oprawy audio-wizualnej. Czegoś tak realistycznego, tak pięknie wyglądającego jeszcze po prostu nie było! Ale, ale, znowu zeszliśmy z podławiania faktów o grze w kierunku zachwytów nad oprawą, a ta przecież, mimo iż niezwykle istotna, samej grywalności nie zastała... Coż, spróbujemy zatem po raz drugi oderwać się od wrażenia akustyczno-optycznych i powiedzmy parę kolejnych słów o grze. Tym o sterowaniu,

Wybór tematu jest zresztą jak najbardziej nieprzypadkowy, gdyż tak na dobrą sprawę sterowanie to jedyna część gry, do której można się przyczepić - choć i to tylko pod warunkiem, że ktoś zechce podejść do Sudden Strike jak do

czystej strategii. O co się rozchodzi? Ano o wydawałoby się tak oczywiste i naturalne sprawy, jak wydawanie rozkazów i grupowanie oddziałów. Otóż, jak na dobrego RTS-a przystalo, i tu many możliwość kolejowania rozkazów, naszych wojaków można również pogrupować za pomocą klawiszy z cyframi, a takie na przykład dwukrotne kliknięcie jednostki wybiera wszystkich znajdujących się w jej pobliżu "braci". Teoretyczne interfejs jest więc jak najbardziej w porządku, ale teoria ma to do siebie, że nie zawsze pokrywa się z praktyką



Pancerni adwersarze

ZSRR

Oznaczenie kodowe: JS 2

Nazwa: Józef Stalin
Typ: czołg ciężki
Masa: 46 ton
Wymiary (długość z dzialem): 9,9 m x 3,09 m x 2,73 m
Szybkość maksymalna: 37 km/h

Zasięg: 240 km
Kaliber głównego działa: 122 mm
Karabiny maszynowe: 4 kalibru 7,62 mm
Załoga: 4 osoby
Maksymalna grubość pancerza: 160 mm

Oznaczenie kodowe: KW 1

Nazwa: Kliment Woroszyłow
Typ: czołg ciężki
Masa: 43 tony
Wymiary (długość z dzialem): 6,68 m x 3,32 m x 2,71 m
Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 335 km
Kaliber głównego działa: 76,2 mm
Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,62 mm
Załoga: 5 osób
Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

Oznaczenie kodowe: T34/85

Nazwa: brak
Typ: czołg średni
Masa: 31,7 tony
Wymiary (długość z dzialem): 8,15 m x 2,97 m x 2,72 m
Szybkość maksymalna: 50 km/h

Zasięg: 300 km
Kaliber głównego działa: 85 mm
Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,62 mm
Załoga: 5 osób
Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

load/save rozwiązać się praktycznie nie da, to coś w tym narzekaniu jest. Jeszcze smieszniej jest w miastach pojedynczych. Nawet po pariodowym treningu mogą one bowiem nadal doprowadzić do całkowitego zwętpienia w swoje umiejętności. To jednak można jeszcze zrozumieć, jako że zwyczajowo tworzy się je z myślą o totalnych maniakach, dla których parę dni to dopiero początek. Chociaż stopniowanie trudności byłoby tu jak najbardziej na miejscu, bo na przykład misja polegająca na zdobyciu miasta przez spadochroniarzy i powstrzymywanie przez 30 minut kontrataków wroga kończy się w najlepszym wypadku po 15 minutach utratą ostatniego spadochroniarza. W dodatku nie bardzo jest kiedy zrobić coś więcej, bo spokoju ma się w tym czasie może przez minutę, góra dwie... Kolejne podejście także właściwie niczego nie zmieniają... :

Daleki jednak jestem od rozpoczęcia. Owszem, często przez zbyt duży poziom trudności można się do gry bardzo szybko zniechęcić, jednak dzięki możliwości robienia w dowolnym momencie save'ów tudzież za sprawą pozytywnych bodźców dostarczanych przez oprawę Sudden Strike i tak wciąża całkiem nieźle. Więc ta drobna niedogodność co najwyżej jeszcze bardziej do grania mobilizuje. A że traci się na to dużo czasu? Heh, jeśli jest to nadal przyjemne (a zapewniam was, że jak najbardziej!), to chyba że nie jest. Czymże innym są bowiem gry, jak nie mitym wypełniającym wolnego czasu? Ciężko więc zatępić uczeń za wadę, nie?

Dajmy już jednak spokój wynajdywaniu błędów, bo nie dość, że więcej się ich tu nie znajdzie, to jeszcze trzeba się zająć kontynuacją litania pochwalnej. Tym razem pora na dostępne w grze typy jednostek i związane z nimi triki.

A tych trochę jest, choć tak na dobrą sprawę nie powinny być niczym specjalnym. Cóż specjalnego jest na przykład w możliwości wejścia do dowolnego budynku i prowadzenia stamtąd ognia? Czy też w zdobywaniu wrogoj artylerii, jej na tymczasowym obserwatorium swymi ludźmi i skierowaniu w stronę poprzednich jej właścicieli? To przecież rzeczy praktycznie oczywiste, ale tak się dzwinię składa, że za często ich

niesięci w grach się nie uświadidzają... A to na dobrą sprawę jedynie czubek góry lodowej! Taką artylerię można bowiem, co normalne, prze-

mieszczać na nowe miejsce - a w Sudden Strike można to zrobić na dwa sposoby: albo zajmuje się tym sama obsada, co niesięci jest dosyć czasochłonne, albo armię podczepiamy do ciężarówki, a wtedy wszyscy przemieszczają się już znacznie sprawniej. Przewóz ma bowiem nie tylko sprzęt, ale i obsadę działa - na pace. Takie małe szczegóły znajdują się tu na każdym praktycznie kroku, ale by zbytnio nie przedłużać, pozwól sobie na przejście do samych jednostek.

Teoretycznie podzielić je można na wojska pancernie, piechotę, lotnictwo oraz zaopatrzenie i logistykę. Na pierwszy rzut oka standard. Tyle tylko, że w każdej z grup mamy do czynienia z dalszymi podziałami. Bo taka zwykła piechota może być na przykład wyposażona w karabiny (takie zwykłe, przeładowywane ręcznie), pistolety maszynowe, karabiny snajperskie, miotacze ognia czy rusznice przeciwpancerne, a dodatkowo może posiadać granaty czy być po szkole oficerskiej i wałęsać się po polu walki jedynie z lornetką i pistoletem. Taka różnorodność na początku jest może i nieco dezorientująca, ale po krótkim kursie przygotowawczym (cos takiego jest w grze oczywiście dostępne, a poza tym pierwsze misje kampanii są świetnym poligonem do testowania nowego sprzętu) taka różnorodność jest dużą zaletą, urealniającą i uprzejmianiącą granie. Choć, tak na marginesie, osobiście uważam, że nie ma to jak dysponujący lornetką oficer w otoczeniu grupki snajperów - no, chyba że wro-

Na szczęście jednak to jedyna większa wada, jaką dalo się Sudden Strike wytknąć. Chociaż... właściwie można by się jeszcze przepiąć do wysokiego poziomu trudności. Zdaję sobie sprawdę z faktu, że o czymś takim jak "trudność" dyskutować raczej ciężko. Skoro jednak dwie pierwsze misje w kampanii, i to po dowolnej stronie, przechodzi się niemalże z marszu, a nagle trzecia stanowi bardzo poważny problem, którego bez ciągłego

gowie czają się w budynkach, mają wsparcie moździerzy, a na wieży siedzą ichni oficer, bo wtedy przewaga zasięgu broni jest po stronie przeciwnika i podchody kończą się niezbyt przyjemnie...

Ale po to ma się (przynajmniej czasami...) ciężka artyleria i pojazdy zwadocze, by się nie dać wrogowi zaskoczyć. I w teorii jest to faktycznie bardzo proste, aczkolwiek w praktyce wrogie pozycje są zazwyczaj na tyle dobrze bronione, że żołnierzy rzadko kiedy starości dożywają - chyba że jesteśmy bardzo ostrożni, a wszystkie budynki równymy z ziemią. Na dobrą

światę jest to zresztą jedynie rozsądne wyjście przy walkach w mieście, bo wlewanie swymi czołgami w pułapkę z działami przeciwpancernymi, z wła-



Pancerni adwersarze

USA

Oznaczenie kodowe: M.4

Nazwa: Sherman
Typ: czołg średni
Masa: 30 ton
Wymiary (długość z dzialem): 5,95 m x 2,61 m x 2,74 m
Szybkość maksymalna: 38 km/h
Zasięg: 160 km
Kaliber głównego działa: 75 mm
Karabiny maszynowe: 1 kalibru 12,7 mm, 2 x 7,62 mm
Załoga: 5 osób
Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

Oznaczenie kodowe: M5 A1

Nazwa: Stuart
Typ: czołg lekki
Masa: 15,3 tony
Wymiary (długość z dzialem): 4,85 m x 2,29 m x 2,29 m
Szybkość maksymalna: 64 km/h
Zasięg: 257 km
Kaliber głównego działa: 37 mm
Karabiny maszynowe: 4 kalibru 7,62 mm
Załoga: 4 osoby
Maksymalna grubość pancerza: 36 mm

trzeniowych była cała masa i miałyby one niekoniecznie się zapasy - tak jednak nie jest, a choć na szczęście zapasy same się im odnawiają, to w niezbyt dużym tempie, więc odpowiednie planowanie jest tu i tak jak najbardziej pożądane.

Najtrudniej jest jednak nie z planowaniem zaopatrzenia, a z lotnictwem. Z nieba można bowiem prowadzić obserwację, spuszczać zarówno spadochroniarzy, jak i zaopatrzenie tudzież bomby (przy których wysiąda nawet ciężka artyleria), ale po pierwsze: wiele ptaków są bardzo wrażliwe na ogień przeciwlotniczy, po drugie: mamy ich, o ile w ogóle, bardzo mało, a po trzecie - jest to właściwie sprzęt jednorazowego użytku. Ale i tak warto się nimi zainteresować, bo odpowiednio użyte są praktycznie niezastąpione.

Uff... i tym oto sposobem udało się nam (o ile ktoś do tego miejsca w ogóle tą cęgę doczytał) w miarę wyczerpująco przedstawić Sudden Strike. A jeśli w dodatku ktoś z was został zachęcony do naocznego przekonania się, ile piękna można wykrzesać ze zwykłego dwuwierniaru (który w dodatku uciągnie i zwykłe Pentium 200 z 32 MB RAM-u) i jak duży potencjał chemicznie jeszcze w strategiach czasu rzeczywistego - o ile tylko przestanie się w kółko naśladować Dune 2 i Warcrafta - nasza misja została uwieńczona sukcesem. A jeśli nie - heh, po prostu przejdzie wam koło nosa jeden z ważniejszych kamieni milowych w drodze ku doskonałości. □



Panzerfaustami itd. w roliach głównych, kończą się bardzo szybko i dla stadka Tygrysów, że o Shermanach czy T-34 (wprawdzie Panzerfausty raczej z Tygrysami nie walczą - chyba że zdobyczne - ale chodzi o ideę) nie wspomnę. A ponieważ, że

pozwól sobie przypomnieć, nowych jednostek się tu nie buduje, a jedynie ułatwienie to ciężarówce z czerwonym krzyżem dla ludzi oraz ciężarówce z mechanikami dla pojazdów, więc z określenia "RTS z ambicjami" w pewnym momencie widzi się już tylko te "ambicje". I, prawdę powiedziawszy, bardzo dobrze, bo na brak normalnych RTS-ów narzeknąć można, a gier w rodzaju Mytha, w których na planszy może się 1000 osób znaleźć (bo to jest tutaj możliwe!), za wielu jeszcze nie było.

Poświęćmy jednak jednostkom jeszcze parę chwil, gdyż nie wszystkie ich małe "własności" zostały już przedstawione. Ot, choćby takie zdobywanie dostaw - rzeczą to przecież bardzo przyjemna, bo wpływa na celność, zasięg wzroku czy szybkość poruszania się, i szkoda byłoby ją tu pominiąć. Albo kończąca się amunicja, która to "przypadłość" dotyczy zresztą wszystkich jednostek posiadających na stanie uzbrojenie. Wprawdzie w wielu przypadkach podstępcze składki czy przyczepione do pasa magazynki wystarczą na całkiem długą wymianę ognia, ale i tak o utracie pojazdów zaopatrzeniowych lepiej nawet nie myśleć, bo wsparcie artyleryjskie skończy się nam bardziej, ale to bardziej szybko (pewnie tak w ramach powiedzenia, że "wszystko co dobre, szybko się kończy"). Na szczęście jednak personel zaopatrzeniowy jest na tyle inteligentny, że potrafi sam podjechać do potrzebujących. Nie należy jednak wyciągać z tego wniosku, że skoro wszystko dzieje się i tak automatycznie, to jest to jeno mało znaczący błąd. Może i byłoby tak, gdyby pojazdów za-



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Freglow
Dystrybutor: COVIPS tel. (022) 642766
Internet: <http://www.suddenstrike.com>

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Windows95/98, DirectX
Akcelerator: zgodny

Ocena: 9

Plusy:
- niesamowita grafika i animacje!
- możliwość przejmowania sprzętu wroga
- walka z budynkami
- niszczenie budynków, mostów itp.
- doświadczenie jednostek
- iry kampanie do wyboru
- możliwość wydawania rozkazów w czasie pauzy
- oraz kolejkowania rozkazów
- wiele strzelania niż myśleliśmy

Minusy:
- zapomnianie nad tym wszystkim jest niekiedy niemożliwe...
- ...a wybór poziomu trudności byłby jak najbardziej zalecany
- wiele strzelania niż myśleliśmy

Professional Bull Rider 2

Odgniatanie sobie pośladków na rozjuszonym byku to u nas mało popularny sport. Były mamy wprawdzie pod dostatkiem, jednakże najwyraźniej brakuje śmiatków oraz publiczności chętnej do oglądania tego typu popisów (już samo patrzenie boli). Zupełnie inaczej sprawy mają się za oceanem, gdzie tłumy ważą drzwiami i oknami, aby popatrzyć, jak dzielny kowboj pozbawia się możliwości posiadania potomstwa.

Łukasz Bonczol

Przez wiele lat w Europie rodeo wywołuje raczej umiarkowane emocje, dotychczas niewiele dotarło do nas gier o podobnej tematyce. Lecz oto wszyscy wielbicie gier i zabaw z bykiem mogą się już szkować, bo nadciąga drugi "profesjonalny ujeżdżacz byków". Już na samym początku muszę zaznaczyć, iż jest to mój "pierwszy raz" z tego typu grą, więc nie mogę zaważyć w tej recenzji zbyt wielu porównań do konkurencji (nawet nie wiem, czy takowa istnieje).



Na spragnionych wrażeń kowbojów czekają dwie konkurencje. Bullriding, czyli ujeżdżanie bydła, nie wymaga chyba komentarza. Sadzą jednego prawdziwego mężczyznę na rozbrykaną górze wołowni, która za jakiś czas wypadnie na rurze, ale póki co daje wyraz swemu niezadowoleniu z takiego stanu rzeczy. W zależności od tego, czy gramy jeźdem, czy bykiem, mamy za zadanie jak najdłużej utrzymać się na grzbiecie zwierza lub też zrzucić śmiałyka. W Bullriding dostępny jest także tryb kariery, w którym trzeba się wykazać doskonałym wyczuciem byka i stalowymi pośladkami :).

Druga konkurencja, zwana Bullfighting, jest o wiele ciekawsza. Tym razem kowboj z pomalowaną jak klaun twarzą ma za zadanie jak najbardziej rozwścieczyć buhaja. Punkty zdobywa się za wykonywanie pod adresem zwierza różnych obraźliwych gestów (w rodzaju pokazywania czterech liter) oraz klepanie go po zadzie. Ta ostatnia dyscyplina jest szczególnie niebezpieczna i wymaga liszej zręczności (bo byk dla o to, aby mieć nas zawsze z przodu). Byczek otrzymuje punkty za bodzenie rogami, deptanie, kopanie... Szkoda słów. W praktyce wygląda to tak, że kowboj ucieka przed bykiem, aż się kurzy, wykonując przy tym dzikie uniki, jakby ćwiczył kung-fu, ale i tak dostaje ostro w zadek. Wynik przeciętnego starcia (300 punktów byk, 0 punktów bullfighter) nie pozostawia żadnych wątpliwości co do tego, kto rządzi areną. Jedynym ratunkiem dla biednego kapelusznika jest wskakanie na ogrodzenie, za co odbierane mu są i tak niewiele punkty. W sumie dla postronnego obserwatora wygląda to jak partyka Mortala, w którym miejsce drugiego karateki zajmuje byczek. Różnica polega na tym, że tu nie można zknautować przeciwnika. Kowboje zachowują się, jakby byli z gumy. Ciągły, które normalnie kończą się w najlepszym wypadku dożywotnim paraliżem, nie robią na bullfightach najmniejszego wrażenia. Nie ma nawet krwi!

Domyślam się zapewne, po czymże stronie opowiedziałem się przy testowaniu gry. Już po kilku minutach nauczyłem się wykonywać kombosy, które otrzymuję się dodatkowe punkty.

Wystarczy bodnąć uciekającego gagatka tak, aby po odbiciu się od bandy z powrotem napotoczył się nam na rogi. Albo inna ciekawa kombinacja - przerzucamy sobie biedaka nad grzbietem i poprawiamy kopnięciem tylnych odnóży. Byco! :)

Kiedy zabawa zaczęła się stawać nudna, postanowiłem wskoczyć na chwilę w skórę kowboja. Szybko się okazało, że w tym przypadku nie jest już tak łatwo. Stopień



Testowania dzień drugi. Wciąż jeszcze gram, ale raczej dlatego, że trwa właśnie sezon ogólny i nie mam nic lepszego do roboty. Początkowy zapal znik bezpowrotnie. Na moment wznieca go jeszcze odkrycie trybu dla dwóch graczy na jednym komputerze oraz edytora. Ten ostatni pozwala na stworzenie własnego byka lub gracza. Odbywa się to wedle najlepszych roleplayowych wzorców. Statystyki są po części losowane, a po części modyfikowane wedle własnego uznania. Co do wyglądu, to można nawet podmienić domyślne tekstury na własne, dzięki czemu byki zyskają niepowtarzalny kolor tapicerki (oj! przepraszam - tapicerka to będzie z byka dopiero za kilka lat).

Początkowo ubawiłem się byczo, ale w miarę upływu czasu zacząłem dostrzegać coraz więcej wad gry. Inteligencja komputera jest niska. Rozgrywka zamienia się najczęściej w bezsensowną bieganie. Taka sobie grafika w zestawieniu z nienaturalnym (momentami) brykaniem byków nie zasługuje na słowa pochwały.

Może się nie znam, ale główny urok tego sportu polega na tym, iż po kilkusekundowych katuszach na nieuśredzonych kowbojów czekają laski, zimne piwo i muzyka country do białego rana (a dla byków świeże siano, woda i... mniejsza o to). A tego nie zapewni przecież żadna gra komputerowa...

■ Ocena: **4**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Sierra Sports
Dystrybutor: Sierra Sports, tel. (0044) 1734303171
Internet: <http://www.sierrasports.com>
Wymagania: Pentium 200 MHz, karta graficzna SVGA 2 MB, 32 MB RAM, CD-ROM X8
Akcelerator: wskazany

Plusy:

- początkowo można się byczo ubawić
- chyba jedyna gra pozwalająca wcielić się w byka
- zaktualizowane składy byków :))
- z braku laku, mając wolne popołudnie... :)

Minusy:

- szybko się nudzi
- nieco nienaturalne i monotonne wierzganie bydła

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DIABLO

EDYCJA KOLEKCJONERSKA
KOŃCA TYSIĄCLECIA

cena
159
złotych

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net
Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.



więcej informacji o grze:
<http://diablo2.cdprojekt.com>

PAKIET KOLEKCJONERSKI
ZAWIĘRA:

GRĘ NA TRZECH
PLYTACH CD



PLYTĘ DVD
ZAWIERAJĄCĄ M.I.N.
WYSOKIEJ JAKOŚCI
FILM Y Z GRY



OFICJALNY PORADNIK
DIABLO II OPRAWOWANY
PRZEZ BRADYGAMES
I ZATWIERDZONY PRZEZ
BLIZZARD



PLYTĘ AUDIO
Z MUZYKĄ Z GRY



PODKŁADKĘ POD MYSZ



INSTRUKCJE DO GRY
(120 STRON)



Nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie z okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com.pl

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Na europejskich serweraх
battle.net

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym o Blizzard Entertainment i Battle.net oznaczonym znakiem handlowym Davidson & Associates, Inc. Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Grać ponad wiele godzin oznacza opłaty z tym związane.

Panzer General III: Scorched Earth

Jeśli ktoś z was zadąby mi o dowolnej porze dnia pytanie, jak spędziłem wakacje w 1996 roku, odpowiedziałbym bez chwili namysłu: grając w Panzer General. Tak jest, spędziłem nad nim coś okolo 20 dni i 10 nocy, wiodąc wojska Wehrmachtu szlakiem bojowym z Wrocławia przez Polskę, Norwegię, Europę Zachodnią, Bałkany, Afrykę, Związek Radziecki, ponownie państwa Beneluksu i zatrzymując się dopiero, gdy buty moich pięciogwiazdkowych inżynierów zadudniły w paradzie zwycięstwa o brukie Waszyngtonu. Przynam jednak, że im dłużej gratem, tym jaśniej widziałem braki PG, m.in. niemal losowy sposób rozliczania bitew i beznadziejny, na dłuższą metę, system wymuszania Blitzkriegu - wojny bryskawicznej (gracz dysponuje określona liczbą tur na ukończenie scenariusza), co w efekcie, w większości scenariuszy, wymuszało grę metodą save'n'load.

Gem.ini

Jak się rzekło, jednak ukończyłem PG I... nawet nie wiedziałem, że kasując ją, rozstaję się z serią na dobrych parę latów. Dziwnym trafem bowiem nie przemówił do mnie ani pseudotrywymiarowy PG II, ani wydany w zeszłym roku, już przestrzenny PG3D: Assault (że o Allied i Fantasy Generalach nie wspomnę...). Był może wpływ na to mój fakt, że powstało sporo gier pokrewnych, m.in. wybitny taktyczny Close Combat, znacznie lepszy, moim zdaniem, sposób ukazujących pola bitew. Panzer General tym samym stał się czymś w rodzaju kamienia milowego, do którego wrócić można na krótko i tylko wtedy, gdy w zasięgu wzroku nie ma czegoś atrakcyjniejszego. Dlaczego zaś o tym wszystkim piszę? Czemu pozwoliłem sobie na tak obszerną reminiscencję? Ano dlatego, że twórcy serii (SSI) ponownie proponują nam wycieczkę na wschód w ramach nowo wydanego Panzer General III: Scorched Earth (tam po raz ostatni, o ile mnie pamięć nie myli, pojawiły się ostatnio jeszcze w 2D), a co więcej - niewiele się tam, w moim przekonaniu, w warstwie merytorycznej od 1996 zmieniło.

Niby nic dziwnego, serie gier powstają drogą ewolucji, nie zaś rewolucji. W przypadku jednak Panzer General III: Scorched Earth wydaje się, że SSI uprawia politykę zbyt małych kroków i że naprawdę warto byłoby zaryzykować i jeździć ze ścieżką przetartej przez pierwszego PG. Nadal bowiem sensem gry jest parcie w przeciągu tych nieszczęsnego kilkunastu tur w kierunku przeciwnego krańca mapy, przy zastosowaniu jedynie słuszej



strategii, w chwili zaś, gdy mimo wszystko nie zmieścimy się w czasie - przebudowanie struktury wojsk pod kątem napotkanego uprzednio przeciwnika i restart. Wspomniana jedynie słusza strategia to naturalnie, jak sugeruje pierwszy człon tytułu gry, "Panzer" - pełna apoteoza... artylerii. Tak, tak, zmiękczenie dowolnej jednostki artylerią (bądź nalotami myśliwów bom-

barduujących) i dopiero po tym atak zaprawioną w boju piechotą bądź którąś z jednostek pancernych to absolutna konieczność, pominięcie jej zaś daje za każdym razem straszliwy efekt w postaci strat uniemożliwiających kontynuowanie gry w odpowiednim tempie. W tej też sytuacji paradoksalnie problemem staje się nie tyle przeciwnik i jego rozmieszczenie, ile zdolność "wyszkolenia" sobie artylerii tak, by nadążała za poruszającymi się znacznie szybciej jednostkami pancernymi.

Warto w tym miejscu przytoczyć jeszcze jedno uproszczenie. Otóż, idąc śladem Assault, położono tutaj nacisk wyłącznie na wyszkolenie dowódców, zapominając zupełnie o doświadczeniu bojowym jednostek. W ten sposób naprawdzie wymuszono "przesiadanie się" doświadczonych dowódców na sprzęt nowszy i - co za tym idzie - lepszy i uniknięto sytuacji, w których Stukasy spod Warszawy zdobywały Waszyngton, z drugiej... coż, nie chce mi się wierzyć, że ta sama jednostka artylerii może wykonać bądź 1, bądź 4 akcje w turze, a różnica zależy wyłącznie od dowódcy... To jednak nie koniec, w SE posunięto się dalej: dowódcy wyposażeni zostali w tzw. umiejętności specjalne (Leader Specials), podnoszące znacznie wartości bojowe kierowanych przez nich jednostek. Są to np. All Weather dla bombowców, co sprawia, że mogą atakować (z mniejszą skutecznością, ale jednak) nie tylko przy słońcu, a Blitz w przypadku oddziałów pancernych spowoduje, że uciekający będą się poddawać (czego notabene wcale nie widać).

Taki jednak urok tej gry i być może znajdą się tacy, którzy w tym dostrzegą wiarygodność rozgrywki, ale de gustibus... Przejdmy więc do tego, co nie wątpliwe. Niewątpliwie w PGIII: Scorched Earth mamy możliwość rozegrania 4 kampanii frontu wschodniego: dwu niemieckich i dwu rosyjskich - odpowiednio aryjskich agresorów Guderiana i Mansteina oraz dzielnych obrońców czerwonej ojczyzny Żukowa i Koniewa. Możliwe jest już na starcie określenie stopnia ich trudności poprzez zmiany nie tylko liczby wojsk tak własnych, jak i wrażnych, ale i m.in. wspomnianego stopnia wyszkolenia ich dowódców. Trudność kampanii zależy również od tła historycznego, czyli okresu, który przywołujemy. Wcielając się w Guderiana zapewniamy sobie wyraźną przewagę technologii i wyszkolenia (przynajmniej

przez pierwszych parę scenariuszy - pojawienie się Kijow 2 w czasie, gdy naszym najmocniejszym czołgiem jest IIIH, świadczy o czymś zupełnie przeciwnym). Warto w tym miejscu podkreślić dbałość twórców o zgodność z prawdą historyczną: nowe jednostki dostępne są dopiero w czasie, w którym rzeczywiście pojawiały się na radzieckiej ziemi bądź pod radzieckim niebem. Z drugiej jednak strony należy zauważać brak jednostek sojuszniczych: nie znajdziemy więc Węgrów, Rumunów czy Finów walczących ramię w ramię z Wehrmachtem ani jednostek Wojska Polskiego idących "szoza góra i rzek", znad Oki.

Obok 4 kampanii mamy możliwość rozegrania pojedynczych scenariuszy (w ilości 20) oraz zupełnie nowy generator bitew! Ten ostatni daje nam nieznaną dotąd wolność doświadczania sytuacji hipotetycznych, np. co by było, gdyby bitwę w foku kurskim wygrali Niemcy, a na pomoc spychaniom na wschód (do Mandżurii?) Rosjanom przyszli Brytyjczycy i Amerykanie (co ciekawie: można wykorzystać ich jednostki, część z nich, prezentowanych w ramach land-lease, pojawia się po stronie rosyjskiej w czasie gry)? Albo gdyby nie doszło do porozumienia między aliantami i natychmiast po rozgromieniu Niemiec Anglio-

cy się do końca. Dzięki temu możemy mieć pewność, że niemal kompletnie zniszczona jednostka przeciwnika miast odnowić stan liczbny i wzmacnić najbliższe miasteczko, po chwili da się zniszczyć do końca w samotnym honorowym pojedynku. Nie zdarzało się również zbyt często, że moja pojedynczą jednostkę atakowało kilku przeciwników naraz. Co więcej - byłem niesamowicie zdziwiony, gdy podczas oblężenia Smoleńska moj IIIH został zaatakowany przez bunkier, a następnie dwie jednostki przeciwpancerne (co naturalnie na zdrowie mu nie wyszło...).

Panzer General III: Scorched Earth to produkt, który zadąował się jedynie najzagorzalsi miłośnicy serii, ci, którzy ukończyli wszystkie scenariusze i kampanie poprzednich części na hard i w chwili obecnej mierzą swoje siły w sieciowych pojedynkach (do 4 graczy w LAN bądź z wykorzystaniem TCP/IP). Jak dla mnie jednak wnoszą bardziej niewiele nowości (Leader Specials i edytor scenariuszy) i żołnierze mają prawo twierdzić, że jedynym jego zadaniem jest wypełnienie luki w palecie scenariuszy w PG3D: Assault. PGIII:SE to, moim zdaniem, dodatek, który powinien być rozprowadzany bezpłatnie wśród posiadaczy Assault. Właśnie dlatego, i dlatego, że ten, na którego kanwie go zbudowano, rok temu otrzymał za całokształt 7, nie jestem w stanie - nie naginając swoich zasad - wystawić oceny wyższej niż 6. Co też niniejszym czynię.

Ocena: 6	
INFO • INFO • INFO • INFO	
Producent: SSI/Play It!	Plusy:
Dystrybutor: Play It! tel. (018) 4440560	<ul style="list-style-type: none"> Panzer General! ogromna liczba wiarygodnych jednostek edytor scenariuszy
Internet: http://www.panzergeneral3.com	Minusy:
Wymagania: C300, 64 MB RAM I ślimaczy się przy dużej liczbie jednostek na planszy	<ul style="list-style-type: none"> jedynie słusza strategia (apoteoza artylerii) minimalny zakres zmian w stosunku do PG3D: Assault
Akcelerator: wskazany	

I w ten oto sposób powróciliśmy do jak najbardziej subiektywnych odczuć. W

horror
trwa
nadal...



BLAIR WITCH
CZEŚĆ II : LEGENDA COFFIN ROCK

druga część
najlepiej ocenianej gry
w historii polskiego
przemysłu gowego!



99th
horror

Wirtualny Sklep
Reclino Kozioły
tel. (033) 811 87 29



Hodowcy owiec w Polsce mają ostatnio nową rozrywkę, o której informowany dodatki do lokalnych gazet, oł, choć znany w krogach pasterzy i świniarzy "Nasz Pastuszek". Oto rubryki kulturalne (w której znalazła się recenzja "Alchemika", Cochlo oraz przepis na oscypek po portugalsku) zamieszczono opis nowej gry wprost z Minds Eye, a zatytułowanej Sheeps.

Czarny Iwan

Przede wszystkim trzeba dopowiedzieć, że gra powstała w firmie stonkowo młodej, bowiem założonej w 1995 roku. Minds Eye znane było dotychczas jedynie ze współpracy z Empire Interactive. Chodziło wówczas o program szachowy Combat Chess. Szachy sprzedawały się dobrze, a facie z Minds Eye mogli zająć się wreszcie owcami. Mimo że brzmi to nieco dwuznacznie, trzeba wyjaśnić, że autorzy myśleli o owcach już wcześniej. W planach mieli również świetną grę, gorzej był jednak z realizacją pomysłu. Dlaczego? Nie chodzi bynajmniej o problemy z rolnikami blokującymi drogi. Dość jednak sprawie już za chwilę (po przerwie na reklamę: niniejszy tekst sponsoruje producenta znakomitego środka na wymioty. Barf!).

bać soczystą trawę. Gościom z Minds Eye marzyła się również taka czarna owca, która wpędzałaby gracza do grobu, a przynajmniej sprawiała, aby od czasu do czasu zbaraniał.

Jak widać, zadanie był trudne i strome jak wschodnia ściana Czomolungmy. Aby się z nim uporać, należało skonstruować zupełnie nowy silnik, na którym weszpre się gra, a także dokładnie przemyśleć i zaprojektować lokacje, w granicach których będzie pasto się stado.

Kilka baranów mówią, że to nie może się udać, ale chłopcy z Minds Eye udowodnili, że rzecz da się zrobić. Miesiącami poprawiali, strzygli Owce, aby nie miały żadnych bugów, co ostatecznie zaowocowało czymś... hm... na pewno nietypowym.

Musicie wiedzieć, że owce są... kosmitami. Tak, tak. Żadne tam zielone ludzik, Foxy czy inne E.T. Kaszmirowe futro to tak naprawdę skóra z inteligentnej, rozumnej istoty!

Owieczki, które znamy, to już n-te pokolenie dawnych, kosmicznych kolonistów. Faktem jest również, że przez eony bytują na Ziemi owce zu-

dziej zbliziona jest do Lemmings oraz Worms. W wcześniejszych tytułów odnajdujemy w niej również echa takich hitów jak Bubble Bobble i Toe Jam & Earl.

Nowa gra z Minds Eye najbar-



Jan Brzdec

hodowca z Limanowej (102 sztuki), przedstawia:

Ilustropośladkowe owce, owce kurięcze - rasy owcy domowej wywodzącej się z Azji, u których występuje zjawisko odkładania się tłuszczu, zwanego kuriukiem, na zadzie oraz u nasady ogona. Ilustropośladkowe owce cechuje ogromna wytrzymałość na zle warunki środowiskowe, niewybredność i łatwość aklimatyzacji.

Do najbardziej rozpowszechnionych ras ilustropośladkowych owiec należy owca gisarska, hodowana głównie na obszarach Uzbekistanu i Tadżykistanu, jedna z największych ras owiec, której tryki osiągają ciężar do 190 kg, a makiorki do 120 kg. Od rekordowych sztuk można uzyskać ponad 60 kg tłuszczu.

Twórcom na przeszkodzie stały dotychczas problemy natury technicznej. Chłopaki chcieli, aby owieczki zachowywały się jak żywe. Miały biegać w stadzie i zbijać się w gromadkę, gdy się na nie pochydzają. Niepilnowane miały rozlaźić się po planszy lub sku-



pełnie zidociąły, a ostatnim gwoździem do trumny ich inteligencji stał się człowiek, który je udomowił. Człowiek właśnie dał owieczkom paszę, ciepłą stajenkę, miękkie sianko i święty spokój (skąd to znamy, prawda?). W takich komfortowych warunkach inteligencja owiec poszła do lasu na grzyby i tyle o niej słyszało.

Po tysiącleciach, dokładnie teraz z macierzystego systemu słonecznego owiec, Ovis Aries (Aries to po łac. baran), przybywa statek, który ma zabrać ziemskie owieczki do domu. Degregolada owiec spowodowała jednak, że będzie to niezwykle trudne zadanie. Nie dość, że owce są głupie jak gęsi (co za paradoski!), to

na dodatek niejaki Dr Watson zapragnął zdobyć osiągnięcia technologii kosmicznych owiec i podbić wszechświat. W tym celu najał przebiegającego Evil Mr Pear'a i kilka zdegenerowanych tryków. Naszym zadaniem jest przeprowadzenie opornych zwierząt

mi odmiennych "światów" (na jedną kraję przypadają cztery levele i jeden bonusowy). Finalna krajna to tylko jeden level, ale za to maksymalnie rozbudowany.

Każdy ze światów oferuje nieco inne "atrakcje". W pierwszym, Polygon Farm, owce mogą zostać kopnięte przez krowy, trafić na pole, po którym krążą kombajny czy zderzyć się z traktorami. Oczywiście z takiej przygody nie mogą wyjść zwycięsko. W Village Fate owieczki dostają się do potępnego zamku. Trafiają między innymi do zamkowej kuchni, gdzie szaleje kucharz wyposażony w potężny wafek. Mogą też wpaść pod śmiertelnie groźne taczki lub wprost do leja, który wessie je na zawsze. Lost in Space to kolejny świat, lecz tym razem zupełnie kosmiczny. Pełno tu robotów, niezwykle złożonych procesorów, iskier elektrycznych, teleportów. Wszystko to zostało podane w bardzo ładnej, żywej grafice i przybrane wysoką rozdzielcością.

Oprócz całej masy przeciwników i miejsc, gdzie owieczki mogą błyskawicznie stracić życie, trafiają się również zupełnie zaskakujące rzeczy. W Polygon Farm są to koryta z kolorową farbą. Można pomalować owieczki na trzy różne kolory. Z kolei w Village Fate zwierzaki zostaną zakute w zbroje i tak wyposażone będą mogły zaatakować

konstrukcje z drewnianymi balami. Gdzie indziej owce zyskują potężne rogi lub zasiadają za sterami... czołgów. Zabawa jest świetna, a całe morze odrolutowych gadżetów i wesołych dodatków powoduje, że gierka nie nudzi się szybko. Duża komplikacja planszy, pełnych najprzeróżniejszych sprzętów, to również doskonały pomysł. W trakcie gry cały czas zastanawia-

tem się, co też jeszcze chłopaki z Minds Eye wymyślą. Jak się szybko okazywało, było tego znacznie więcej, niż się spodziewałem, i zazwyczaj oznaczało to, że zaczynam zabawę od początku. W późniejszych levelach giera staje się naprawdę trudna. Owieczek jest mniej (nie ma miejsca na pomysły), a zadania nie są takie łatwe. W niektórych miejscach można uruchomić pewne urządzenia dopiero wówczas, gdy zatrudni się do tego owieczkę. Może to być maszyna, która podniesie kraty, lub np. urządzenie, które wyłączy prąd. W trakcie zabawy zyskujemy wiele, obok zadań typowo ręcznościowych, zagadki logiczne, nad którymi trzeba chwilę pogłównkować.

Sheep gwarantuje świetną zabawę przez wiele godzin. Może i nie dowiemy się wiele o ekspansywnym chowie zwierząt stadnych, ale to wreszcie zyskamy dowód na istnienie Obcych. A tak zupełnie na serio, to jestem niemal pewien, że gierka będzie przebojem. Zanim więc wyruszyż do Dżufły, stolicy Republiki Naczyczańskiej, gdzie owe hoduje się na skalę przemysłową, radzę potrenować w grze sygnowanej przez Empire.



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Minds Eye

Dystrybutor:

Empire + 44 181343744

Internet:

<http://www.saveoursheep.com>

Wymagania:

P 233 MMX, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000

Akcelerator:

wskazany

9

Plusy:

- świetny pomysł
- fajowe pułapki
- wiadra emocji i wórek grywalny
- bardzo ładna, szczegółowa grafika

Minusy:

- gra nie jest podobna do Quake 3 Arena
- owce będą ciu nieszczerze
- nie ma broni
- cięko oderwać się od gry

Know The Secret

ANIMORPHS

Argghhhhhh!!! Nie bez powodu wydałem z siebie okrzyk rozpaczny. Animorphs: Know The Secret to kolejna już gra z ciekawym, oryginalnym pomysłem i potencjałem, który został zaprzepaszczyony. Zawsze, kiedy mam do czynienia z taką grą, staje mi przed oczami mecz Polska-Anglia w Chorzowie w 1993 roku i sytuacja, którą zmarnował Leśniak (pamiętacie?). Wydaje się wam, że to idiotyczne porównanie? Otóż chyba nie!

Oliver (<http://www.masterful.art.pl>)

Siedem lat temu zabrakło kilkunastu centymetrów, aby sko- pac Angolom tylko. Z produktem Infogrames jest podobnie. Pomyśl na grę był bardzo dobry, kasa na realizację także, a mimo to coś zaszkodziło (po przeczytaniu tej recenzji sami sobie odpowiedzieć, jaki jest powód) i Animorphs: Know The Secret raczej przejdzie do lamusa bez etykiety "gra kultowa". Szkoda.

Zapewne niewielu z Was wie (ja też jeszcze niedawno nie wiedziałem), ale gra Animorphs: Know The Secret powstała na podstawie filmów rysunkowych i komiksów z serii Animorphs. Zarówno serial, jak i komiks opowiada o czwórkę nastoletnich przyjaciół tworzących drużynę tzw. Animorphs. Z pozu są to zwykłe dzieciaki, ale cała czwórka ma pewną zdolność wyróżniającą ich spośród milionów rówieśników. Potrafią "morfować", czyli przemieniać się w zwierzęta, kiedy tylko zaistnieje taka potrzeba. I tak: Jake w chwili zagrożenia przemienia się w tygrysa, Marco w niedźwiedzia polarnego, Cassie przyjmuje postać wilka, a Rachel - potężnego goryla. Dzięki takim przemianom w zwierzęta nasi bohaterowie zyskują dodatkowe umiejętności typowe dla danego gatunku zwierząt.

Jake biega szybko niczym tygrys, Rachel skacze zwinne i wysoko jak goryl itd. Po cóż natura obdarzyła małolatów takimi zdolnościami? Ano po to, aby stawili oni czoła przeróżnym mutantom i ufokom rodem z kosmosu. Przecież wiadomo, że na naszej planecie jest więcej kosmitów niż ludzi! Przynajmniej według scenarzystów X-files. Wracając jednak do gry, akcja Animorphs



phs: Know The Secret toczy się podczas letnich wakacji. Animorphs trafiają do jakieś zapadły dziury (gdzie wypoczywają rodzice Cassie) i oczywiście wpadają w tarapaty, a konkretnie rzeczą ujmując, na kilka ton śleżego mięcha w postaci obrzydliwych mutantów. Nic to, dziećkoi tobile Animorphs dobrą się ufokom do skórki i planeta zostanie uratowana! W szczególności nie ma sensu wchodzić, bo i tak dobiecie się o nich z filmików wprowadzających. Dodać jedynie, iż pomocą czwórkę przyjaciół stanie pierwsi Tobias. Zatem do dzieła.

W miarę ciekawa fabuła Animorphs: Know The Secret została podparta niezbyt pomysłem na grę. W założeniu dziecko programistów Scholastic miało być mariążem przygodówki, rzeczyściówk i strategii turowej. I tym właśnie jest, ale, tak jak w przypadku wielu innych gier, takie połączenie okazało się niezbyt udane. Nie chodzi o to, że gatunki te nie pasują do siebie. Wprost przeciwnie, są umiarkowanie połączone, lecz szwarkują same w siebie. Tryb przygodowy jest prymitywny do boku. Oto, takie lajenie po terenie i szukanie kluczy, zbieranie dodatkowych porcji energii czy bonusów w postaci combosów. Nie jest on jednak taki zły, kiedy porów-



namy go do dwóch pozostałych. Po "morphingu" i przejściu w tryb walki zaczyna się prawdziwy koszmar. Przypomina mi on (tryb gry, a nie koszmar) stare, dobre Incubation, ale jest zdecydowanie gorszy. Podobnie jak w Incubation, walka odbywa się w systemie turowym. W czasie naszej tury, atakując potwory, gracz korzysta z różnych ciosów i kombinacji. Teoretycznie mocniejsze ciosy i bardziej skomplikowane kombinacje powinny zadawać biednym mutantom większe rany, ale nie bez przyczyny napisałem słowo "teoretycznie". Ja nie zauważylem jakiejś większej

Komiksy Animorphs



OSTATECZNA BITWA MIĘDZI SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ!
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STAĆ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD



Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła dziecięce boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa

ul. Pięciu 2, tel. (0-22) 654 23 65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine

© 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

różnicy między zwykłym ciosem łapą a combosem z jednoczesnym użyciem obu rąk (lap), nóg i innych członków. I to właściwie wszystko, co mogę napisać o aspekcie strategicznym Animorphs: Know The Secret. Każdy z Was widział Incubation, więc tłumaczenie, o co w tym chodzi, jest nie na miejscu i bezcelowe. Elementy zręcznościowe są niewiele lepsze. Nie odiegają w niczym od tysięcy innych zręcznościówek - z małym wyjątkiem. Nasz bohater tragicznie reaguje na polecenia wydawane mu za pomocą klawiatury. Ile to razy zdarzało mi się zakląć pod nosem, gdy zwierzak, którym kierowałem, zamiast wykona skok, wpadał w przepaść. Reakcje bohatera następują z dużym opóźnieniem lub nie następują wcale. Gra się po prostu fatalnie! Nie jest to jednak wina tylko i wyłącznie kiepskiego



sterowania, ale też i beznadziejnej pracy kamer. Z tak kiepskimi kamerami dawno się nie spotkałem. Najbardziej denerwująco kamera potrafi się ustawić w trybie zręcznościowym. Frustrujące jest, gdy widzimy swego bohatera z góry i nie wiemy, czy za chwilę nie wpadnie on w jakąś przepaść. Totalny bezsens. Krótko (i brutalnie) mówiąc, gra Animorphs: Know The Secret cechuje się nieużytecznym sterowaniem, idiotyczną pracą kamer i nieoryginalnymi trybami gry, co w sumie decyduje o tym, iż grywalność jest bliska sięgnięcia dna.

Tyle o doznaniach duchowych, których doświadczyłem podczas gry w Animorphs: Know The Secret. Teraz kilka zdań o wrażeniach wizualnych. Dorównują one niestety pozostałym "zaletom" potwora zrodzonego przez Infogrames - słowem, żadni pieknej grafiki będą zawiedzeni na całym froncie. To chyba kpiną z graczy, że zmusza się ich do oglądania takiego szkudztwa. Wszystkie tła i budynki są zwykłymi bitmapami. Płaskie, niestandardowo wykończone, z dużą ilością pikseli. Co gorsza, podczas gry w trybie "przygodówkowym" (nazwa jest umowna, bo elementów przygodówkowych w nim tyle, co kot na płacie) mamy niejako związaną rękę. Okazuje się bowiem, że pole ruchów jest ograniczone, nie wszędzie możemy dojść. Idę sobie jakąś ścieżką, a tu nagle bach! Dalej nie pójdę, bo widocznie autorzy stwierdzili, że skoro tam dalej nie schowali klucza, to po jakim grzyba graczy ma tam iść? Wywaj również przypadki, kiedy bohater potrafi wejść na budynek i całkowicie się zablokować. Jeszcze gorzej od tych prezentują się bohaterowie, potwory i ich animacja. W trybie "przygodówkowym" nie jest źle, ale podczas walki... Postacie są oblesione kwadratowe i pikselowe. Poruszają się z grą CP30, a w dodatku często nakładają się na siebie. Podczas walki kończyny walczących przenikają postacie wrogów. No cóż, graficy spraprali robotę maksymalnie (ja bym im pojechał po kieszeniach za takie nieprofesjonalne podejście do pracy!), tworząc coś, co wygląda bardziej archaicznie. W erze akceleratorów taka grafika jest zwykłie groteskowa. Tak samo jak sfx Animorphs: Know The Secret. Śmiałem się za każdym razem, gdy - jakby na to nie patrzyć - nastoletnia Rachel odzywała się głosem dwudziestokilkuletniego kociaka. Za to rzadka mi mina, kiedy przemie-

Ocena:
4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
infogrames

Dystrybutor:
infogrames

Internet:
<http://www.animorphs.com>

Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, 4xOD, WIN
95/98, karta muzyczna

Akcelerator:
zalecany

Plusy:

• pomysły

• muzyka

Minusy:

• kamery!!!

• grafika

• wygląd i przedmioty

• sterowanie

• walka

• wiele innych pomniejszych
błąków

Jake

- lider zespołu, zdecydowany i szybko podejmujący wszelkie decyzje. Podczas walki zamienia się w tygrysa, dzięki czemu jeszcze szybciej się porusza.



niony w zwierzątka bohater wydawał dźwięki ze swojej paszczy. Goryły okrzyk Rachel brzmi jak ryk stepującego losia podczas rui. Mocno nadwątlony słuchaniem odgłosów wydawanych przez bohaterów humor polepsza muzykę. Ta beznadziejna gierka została bowiem opatrzoną całkiem nieźle muzą. Czasami, co prawda, wpada ona w klimaty Unreala, ale komu to przeszkadza? Chyba nikomu. Plus dla Animorphs: Know The Secret za muzykę i punkcik, który w ocenie końcowej ratuje grę przed dostąpieniem zaszczytu otrzymania odsuniętego tytułu "badziewia numeru".

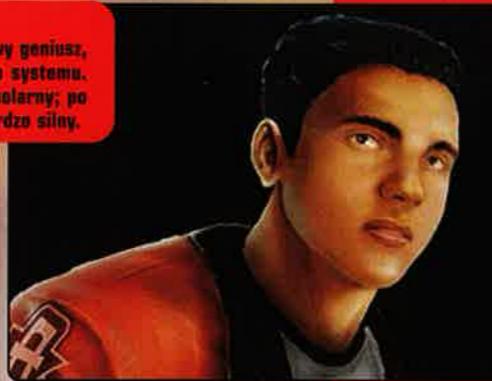
Cassie

- jak na kobietę przystało, uważa, że przemoc nie jest najlepszą drogą do zwycięstwa. Potrafi przemienić się w wilka, przez co staje się szybsza.



Marco

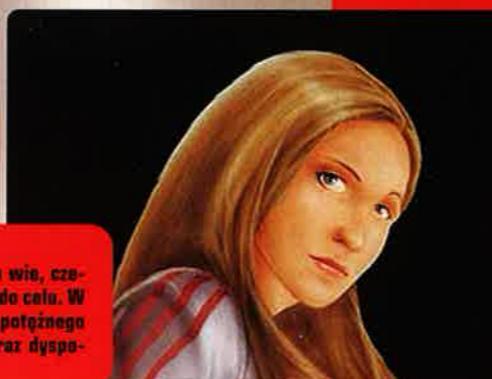
- komputerowy geniusz, zdolny włamać się do każdego systemu. Jego motywem jest niedźwiedź polarny; po przemianie Marco staje się bardzo silny.



Tym oto optymistycznym akcentem kończę swoje zmagania z potworem przyrządzonym przez programistów Scholastic. Mam wrażenie, że chłopcy powinni jeszcze trochę potrenować, zanim wezmą się za kolejny tytuł, aby nie zepsuć go tak samo jak Animorphs: Know The Secret. Jedno mnie tylko zastanawia. Świat programistów dzieli się na trzy grupy. Pierwszą to prawdziwi fachowcy, którym jednak brakuje pomysłów - tworzą oni gry efektywne wizualnie, ale bez polotu. Druga grupa to twórcy z in-

Rachel

- ta kobietka wie, czego chce, i za wszelką cenę dąży do celu. W czasie walki przemienia się w potężnego goryla, który wysoko skacze oraz dysponuje wielką siłą.



Tobias

- jastrząb zawsze służyący pomocą naszym bohaterom. To w zasadzie on wprowadza ich w tą przygodę i to on jest przewodnikiem dzieciaków,



wencją, lecz bez wystarczających umiejętności (vide Animorphs). Wreszcie ostatnią, najmniej liczną grupę stanowią programiści, którzy posiadają i pomysły, i talent manualny. Niestety, jest ich coraz mniej. Dokąd więc zmierają gry komputerowe?

Sacrifice™

MAGIA, KTÓRA POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekiej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...

Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Shiny
ENTERTAINMENT

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Recon

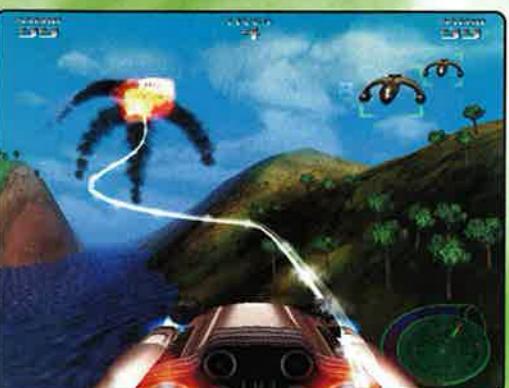
Jak powiada jedno z bardzo starych, i oczywiście bardzo mądrych, powiedzanek, są takie chwile, że i żółw musi komuś dać w mordę. A tak się składa, że i do mnie trafiła w końcu gra, na widok której nóż się w kleszczu czerwów, a ręce same lecą do klawiatury, by przełączać na papier wrażenia towarzyszące obcowaniu z tym... hmm, no niech już będzie, że "dzielę". Ażkolwiek w tym wypadku i czystolowy powagę sytuacji oddają w stopniu co najwyżej miernym, znaczy się, po kolejnej dziesiątej poprawce, dopuszczającym. Tyle że ocena sprzed poprawki jakość Recona wciąż znaczenie, znacznie lepiej.

McDrive

Awszystko zaczęło się całkiem niewinnie. Pewnego pięknego dnia (żeby nie było, że wszystko jest tu negatywne), pewien równie piękny osobnik roznoszący od czasu do czasu gry do recenzji wręczył mi płytę z Reconem. "Coż, czas w końcu na jakąś miłą odmianę" pomyślałem, bo zarówno sam tytuł, jak i jego pisownia z celownikiem zamiast "o" wyglądały całkiem zachęcająco. Także i wykonane w ramach rekonwersji przed bitwą looknięcie na stronę producenta, a zwłaszcza dłużna lista featuresów, niczego złego jeszcze nie zapowiadaly. Ale spokój i nieświadomość nie trwały wiecznie, a pasmo nieszczęścia zaczęło się już od procedury instalacyjnej...

Pomijając już nawet fakt baaaaardzo czasochłonnego menu startowego (przejście do opcji trwa tu wiecznie i jeszcze trochę - podobnie jak później powrót do głównego okna!), to jakaś wielkość instalacji (cała albo minimalna) ma praktycznie zerowy wpływ na szybkość ładowania się samej gry. W obydwu tych przypadkach wszystko jest bowiem i tak szytywane z CD-ROM-u, a że trochę tego jest, więc o komforcie można (ba, trzeba!) zapomnieć. Ale to i tak dopiero początek, bo długie czasy ładowania można by jeszcze wybaczyć, gdyby tylko sama gra była tego czekania warta - a tak niestety nie jest...

O "profesjonalizmie" twórców całkiem nieźle świadczy zupełnie brak menu głównego w grze, dzięki czemu, by zrobić jakakolwiek zmianę, trzeba wyjść z gry i skorzystać z pomocy nieszczęsnego programu startowego - a to, co jeszcze raz powtórzę, trwa, trwa, trwa... Ale to i tak nic, gdyż już od pierwszych chwil atakowania jesteśmy przez bardzo stylowe (na oko wygląda to na niezwykle wysublimowany neokiczowatyzm...) wnętrza sklepu, w których kupujemy nasz pojazd marzeń i jego uzbrojenie. Coż, nie będę tu wniknął w sensowność takiego rozwiązań w przypadku sił specjalnych (a w roli kogoś takiego - przynajmniej zgodnie z informacjami twórców - się tu wcielamy), mających stać się zbwarciami ludzkości, bo już same wnętrza, sprzedawcy (a właściwie sprzedawca, ale być może później jest ich więcej...), modele pojazdów tutajże broni bardzo skutecznie pozbawiają nieopatrnego gracza całych zasobów dobrych chęci, które jeszcze na początku mógł do tej gry żywić.



Ale jest jeszcze i sama gra. Coż można o niej powiedzieć? Heh, niewiele i niestety nawet to niewiele pozytywne raczej nie jest. Grańska mniej więcej taka, jak w sklepach, czyli biedne 3D, muzyka - właściwie jedyne, co można o niej napisać, to to, że jest, plus jakieś takie odgłosy, które jednak na tle całości można by chyba nazwać całkiem niezłyimi. Tyle tylko, że wystarczy wziąć jako punkt odniesienia jakiś porządnego tytuł, by to wrażenie od razu odesło w niepamięć... Do tego zaś dochodzi jeszcze bardzo rozbudowana fabuła (niszczymy wrogów i ratujemy rozbityków - czyli z nadziei na odkrywcze pomysły znów nici), "świetne" (uwaga na cudzysłowy, żeby potem nie było, że mi się podobało!) sterowanie oraz - uwaga, uwaga - niezwykle szybka i wciągająca akcja! Czyżby więc chociaż jeden zdecydowany plus?! No, niestety nie, bo i w tym ostatnim stwierdzeniu trzeba dostawić cudzysłowy (ich brak był jednak zamierzony, aby nie podgrzać atmosfery - wiecie, jak głupio na wszystko ciągle tylko narzekać?), bo bardziej fascynujące są już chyba warcaby (o szachach nie wspominając, ale przywoływanie ich w tym artykule byłoby dla nich obraźliwe, choć osobiście gry tej, od czasu, gdy zaczęłem przegrywać z bracholkiem - młoďszym! - też nie trawię). Sytuacji nie ratuje i tryb gry wieloosobowej (niezwykle "rozbudowany" - deathmatch only), bo poza możliwością skorzystania z różnych trybów połączony (za co jednak odpowiada DirectX...), jest również dobry jak i reszta Recona.

W takim to, niezbyt miłym, nastroju dochodzimy w końcu do końca (powtóżenie jak najbardziej zamierzone - dajcie mi się chociaż słowami powalić) - a jak koniec, to oczywiście i podsumowanie. Niestety, nie bardzo jest tu co podsumowywać... Jak widać w tabelce z oceną, jedynym plusem Recona, jaki udało mi się znaleźć, są jego niskie wymagania sprzętowe. Tyle tylko, że jest przecież wiele gier (także tak zwanych "starych, ale jących") o podobnych (a nawet niższych) wymaganiach, które bronią się nie tylko nimi. Stąd też i ostateczna ocena, znacząca mniej więcej tyle, co "uciekaj, kto może!".

A że już, na szczęście, mogę, więc też zwiewam!

INFO • INFO • INFO • INFO	Ocena: 2
Producent: Recon	
Dystrybutor: Exalt Software	
Internet: http://www.newagegames.com/recon.htm	
Wymagania: Win95/98 ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM	
Akcelerator: wymagany	
Plusy:	• jakieś plusy? • no dobrą, może niskie wymagania...
Minusy:	• same... • no może poza niskimi wymaganiami, ale czy to coś zmienia?

Nowy styl nowe możliwości

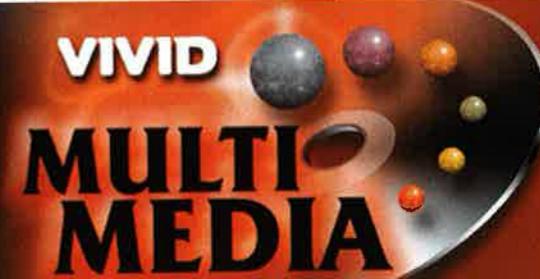


muzyka...



filmy...

...multimedia!



VIVID.PL

4x4 Evolution

Mimo bardzo wielu dostępnych na rynku symulatorów jazdy samochodem - tytułów biorących się za jazdę samochodami terenowymi jest jak na lekarstwo. Właściwie jedynie, co przychodzi mi na myśl, to stara już dwuodcinkowa seria Monster Truck Madness Microsoftu, ale i ona zajmowała się przecież wielkokotwocami. A to jednak niezupełnie to samo co znalezienie się za kierownicą gazika czy jego zachodniego odpowiednika. Na szczęście jednak coś się w tym segmencie ostatnimi czasy ruszyło, a pierwszy z trzech wartych uwag tytułów wylądował właśnie w Redakcji.

McDrive

Dzięki krótkiej nieobecności Gem. iniego obyło się na szczęście bez toczenia bratobójczych walk, aczkolwiek - tak zupełnie szczere - wcale nie byłbym taki pewny, czy w ogóle by do nich doszło. Bo chociaż 4x4 Evolution należy do gatunku pozostającego przez długi czas w ukryciu (i to mimo licznej rzeszy czekających na coś nowego fanów!), demo tej gry dane nam było zobaczyć już jakiś miesiąc temu. Wiedzieliśmy więc mniej więcej, czego się po pełnej wersji spodziewać, jeśli chodzi o realizm jazdy i ogólnie zasady, a to akurat wcale takie rewolucyjne się nie okazało. Ba, nawet jak na ewolucję zbyt wiele było tu elementów krolijących w symulatorach starej daty... Do tą dostawało się bowiem imperialistyczne terenówki (bez gazików, buuuu) i hajda ścigać się po wytyczonych na bezdrożach torach. Niby nieźle, ale model jazdy był już tylek taki sobie... Na kolanach nic nas w każdym razie nie rzuciło, zwłaszcza po widzianych na ECTS-ie Insane Codemastersach i 4x4 Trophy Virginu. Z tegoż powodu demo kiedyś wyleciało raczej szybciej niż później - podobnie zresztą jak i sam tytuł. I zginąłby pewnie zupełnie w mrokach dziejów, gdyby nie nagle i dość niespodziewane przybicie wersji pełnej.

Z przyczyn już wam znanych wylądowała ona na moim biurku i po bezproblemowej instalacji oraz przygotowaniu ciężkiego sprzętu do samoumartwienia (w końcu kierownica Logitecha potrafi nieźle kopnąć, a to w czasie jazdy po wertepach powinno się odczuwać aż nadto wyraźnie - i o to zresztą w tym przecież chodzi!) przyszedł czas na jej uruchomienie, zresztą również bezproblemowe. Po rzuceniu okiem na zmagającą się z wertepami terenówkę (znowu małe buuuu, bo to samo było i w demie, więc na poprawę realistycznościami się niestety nie zanosiło...) i pacnięciu w Enter ukazały się główne menu. Nie powiem, w końcu zaczynało się robić ciekawie, zwłaszcza gdy wzrok padł na wyraz "Career", bo tryb ten wnosi do samochodów zupełnie nową jakość. Zresztą wystarczy sobie przypomnieć tryb Evolution z ostatniego Need for Speed - po prostu super! A żeby nie było niedomówień - tutaj mamy do czynienia praktycznie dokładnie z tym samym!

Na początek dostajemy bowiem trochę gotówki (no, założmy, że trzydziestki tysięcy zielonych to "trocze" - w każdym razie w tej grze wcale to za wiele nie jest...) i ruszamy na zakupy. No i byłby super, gdyby nie jeden mały szkupuł - nie ma



tutaj niczego rodzaju jazdy pronej, więc jeśli zdecydujemy się na tryb kampanii już przy pierwszym uruchomieniu gry, czeka nas bardzo trudny wybór - bo poza bardziej, ale to bardziej podstawowymi danymi (moc i maksymalny moment obrotowy oraz obroty, przy których ma się z nim do czynienia) nic nam go nie ułatwia! Na szczęście wadę tę można w dość prosty sposób ominąć. Wystarczy bowiem wyjść z trybu kariery i przejść do pojedynczego wyścigu. Tutaj nie dość, że wszystkie wozy zostały zgrupowane na jednej długiej liście (nie trzeba się więc przedzielać najpierw przez listę z markami wozy, a później przez drugą, zawierającą już konkretnie modele danej marki, jak to ma miejsce w czasie zakupów za własne pieniądze...), to jeszcze przy każdym z nich umieszczone są wskaźniki określające poglądowo ich szybkość maksymalną, przyspieszenie i trzymanie się drogi. Dzięki temu wybór jest dużo, dużo prostszy, a dodatkowo i szybszy (mimo ponad siedemdziesięciu wożków - trochę więcej tego do przejrzienia jest), bo dwupozycyjny menu w trakcie zakupów to jednak niezupełnie to, co tygrysy lubią najbardziej - przynajmniej te cenią swoj czas. Zresztą dla takich osobników konieczna wyszukiwanie danych o wozach w jednym miejscu i dokonywanie ich zakupu w drugim jest i tak wystarczająco uciążliwa, choć oczywiście lepiej to niż robienie zakupów w ciemno.

No ale jest to przecież samochodówka, a nie gra ekonomiczna, więc zakupy są tu jedynie preludium, drzwiami prowadzącymi do jądra, przystankiem niezbędnym przed wyruszeniem na zakurzone bezdroża. No, w każdym razie jest to jeden z takich przystanków. Pierwszy wypadłoby jeszcze sprawdzić sterowanie, gdyż rzadko się zdarza, by było ono od razu optymalne, zwłaszcza w przypadku kierownicy. Parę chwil wystarczy jednak w zupełności, by przekonać Evolution do współpracy z Logitechem, ale niestety nie był to sukces całkowity. Nigdzie się bowiem nie udało znaleźć żadnych opcji zawiaduujących Force Feedbackiem... Cóż, jak się okazało (bo kto czyta wcześniej instrukcję...), gra o takim, w sumie przecież dość starym wynalazku nie



słyszała i z unrealnienia wrażeń nici - a dla Terminal Reality duży minus. Tym zresztą większy, że przecie Monster Truck Madness te technologie wspierał, a jak by się tak lepiej przyjrzeć, to ich twórcami był nie kto inny, jak właśnie TR - Microsoft był tylko ich wydawcą!

Zresztą powiązania między 4x4 Evolution a Monster Truckami wychodzą bardzo szybko podczas samej gry. Bo z początku o wspólnych rodzinach nie mieliśmy pojęcia - pewnie przez za duże ilości masła w diecie - a szukać zaczeliśmy dopiero po paru jazdach, które za bardzo przypominały siedzenie za kółkiem wielkokotwów - podobnie zresztą jak i odgłosy. No i coś w tym faktycznie jest, ale ciężko to niestety uznać za zaletę - już zresztą wyjaśniam, dlaczego. Otóż wyobraźcie sobie, że po najechaniu z dużą prędkością na jakiś pagórek - w ogólnie cokolwiek mogącym służyć za skocznia - dowolny z dostępnych tu samochodów przechodzi w niemal klasyczny lot szybowcowy! Owszem, spada przy tym dość szybko na ziemię, ale o przechyleniu się na bok, czy do przodu nie ma mowy - jakby miał skrzydła i rozbudowany

system stabilizacji lotu! Wrażenie jest tak sztuczne, że najzwyczajniej w świecie razi. Zastosowane w engine gry, a przez to i w każdym z dostępnych tu wozów, układy stabilizacji względem wszelkich możliwych osi wożą po prostu o pomyśl do nieba!!! Zabijają wszelką radość z jeżdżenia po terenie, bo i tak wiadomo, że wywrota jest w tej grze praktycznie niemożliwa! A żeby było jeszcze śmiesznego, to w jak najbardziej oficjalnym FAQ-u, znajdującym się na płytce z grą, panowie z Terminal Reality na upartego twierdzą, że tak właśnie ma być... Ech, po prostu szkoda słów... Ciekawe tylko, czy zamiast tak głupio iść w zaparte przyjrzel się choć przez chwilę swoim wozom w akcji... Choćby w wypuszczonej już demie... Bo przy większych wertepach ich zachowanie wcale na realistyczne nie wygląda...

Co to ma jednak wspólnego z wielkimi kotami? Otóż na dobrą sprawę w Monster Truckach wozy zachowywały się praktycznie tak samo, tyle że ze względu na dużo większy skok zawieszienia i mniejsze werty na trasach ogólne wrażenie było dużo bardziej pozytywne. Tutaj jednak, przy "nieco" mniejszych kołach i bez porównania bardziej zróżnicowanym terenie, z realizmem ani przyjemnością z jazdy nie ma to już nic wspólnego.

Na szczęście jednak większość tras jest na tyle płaska (ale nie zrozumieć mnie zle - zwykłe wozy i tak nie miałyby na nich większych szans na przejście), że uczucie szybowania, mimo iż nieco nierealne, całe gry jednak nie rujuje. I pewnie mogłyby zostać nawet zaliczone do nieuniknionych uproszczeń, gdyby nie fakt, że w wspomnianym już Insane (polecam znajdującej się na cedeku demko - po prostu wymial) czy 4x4 Trophy umiano sobie z takimi "nierzeczywistościami" poradzić...

Co jednak dla Terminal Reality gorsze, na tym lista powodów do narzekania wcale się nie kończy. Bo cóż to za symulator, w którym można bez większych (jeśli nie liczyć straty czasu) konsekwencji zaliczyć czolowe zderzenie z pędzącym pociagiem czy wielką osiemnastkotową ciężarówką? Ale to jeszcze i tak pół biedy, bo wspomniana strata czasu jest w większości wypadków wystarczająco odstraszająca. Co innego w przypadku parometrowych skoków... W tym bowiem wypadku kija nie ma żadnego, a marchewka ogromna i niezwykle smakowita, przez co takie skoki są praktycznie na porządku dziennym. I



Przyczyna takiej sytuacji jest jednak w gruncie rzeczy bardzo prosta - w materiałach prasowych firma chwali się bowiem, że gra wyjdzie nie tylko na peceta, ale i na Maka oraz Dreamcasta (dla ortodoksyjnych pecciarzy - najnowsza konsola Segi). A ta ostatnia z wiernymi symulacjami raczej się, jak na konsole przystało, nie kojarzy... Dzięki ujednoliceniu wersji udało się jednak uzyskać coś całkiem nowego i całkiem interesującego. Otóż w rozgrywce sieciowej bez najmniejszych problemów uczestniczyć mogą posiadacze dowolnej wersji 4x4 Evo. A więc z zawieszonym pecciarzem może się potkać również zawieszony konsolowiec i to na dokładnie takich samych zasadach! Przyznanie chyba, że jest to całkiem miłe, ale niestety w naszych warunkach raczej nieprzydatne.

Stąd też i ostateczna ocena gry. Szóstka to tylko trochę więcej niż średnia, ale też ciężko dać wyższą ocenę grze, która jest tylko trochę od swych starszych braci (nawet jeśli tylko duchowych - choć jedna z tras to bardzo dość klasyczna wersja trasy z pierwszej części Monster Trucka) lepsza. Powtórzę



zresztą jeszcze raz, że ostateczna ocena byłaby lepsza, gdyby nie dwa czekające na horyzontie tytuły - bo te są po prostu dużo lepsze i coś do gatunku wnoszą. A Evo to tylko rzemieślnicze poprawki, które przy dylech sztuki uwagi na zbyt długo nie przykuja.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Terminal Reality/Take 2
Dystrybutor: Play It! tel. (018) 4440560

Internet: <http://www.4x4evo.com>

Wymagania:
Pentium 200MMX, 32 MB RAM, akcelerator 24 MB pamięci tekstur, karta dźwiękowa DirectX 7.0a

Akcelerator:
niezbędny

Plusy:
• ponad siedemdziesiąt samochodów
• dobry tryb kariery
• dość dużo tras
• międzynarodowy multiplayer

Minisy:
• średni realizm jazdy
• żerowe uszkodzenia
• jazda po torach
• brak force-feedbacku
• niezwolność na wodę
• brak widoku z kabiny

Ocena:
6



PL Baldur's Gate II

Opisywanie polskich wersji jeszcze nie tak dawno było przyjemnością nie tylko rzadką, ale i co najmniej wątpliwą - co zresztą wspaniale się uzupełniało, aczkolwiek pocieszało w stopniu już znacznie mniejszym. Czasy te należą jednak obecnie do przeszłości, bo nie dość, że spolszczenia są już rzeczą normalną, to jeszcze do większości z nich podchodzi się (a później odchodzi, co przecież znacznie ważniejsze!) bez uśmiechów politywania, bez pojawiających się samowolnie odwrotnych ruchów perystaltycznych jelit czy wręcz nagłych chęci do przeprowadzenia ćwiczeń z szeroko rozumianej laciny kuchennej.

Allor

W przekroku ostatnich produkcji CD Projektu, z RPG-ami Icewind Dale i Planescape: Torment na czele, doszło nawet do sytuacji wręcz odwrotnej. Nasze rodzinne wersje nic bowiem z klimatu swych angielskich odpowiedników nie tracily, odkrywając przed wszystkimi słabiej (lub wcale) "speakującymi" światy dotyczcych bronione ciężką do przekroczenia barierą językową. O dodatkowych, w porównaniu z angielskim oryginałem, gadżetach w pudełku nawet nie będę wspominał, bo przy samym "odgęśleniu" był to już tylko mały (choć oczywiście mity) gadżet. Przyznacie więc chyba, że przy takich referencjach niecierpliwe oczekiwanie na polską wersję Baldur's Gate II: Cienie Amn jest jak najbardziej na miejscu. Nawet, nieuniknione przecież przy tak wielkim projekcie, opóźnienie w stosunku do wersji angielskiej tylko podgrzewało atmosferę. Aż w końcu nadszedł ten dzień, gdy słączne pudełko z jeszcze silniejszą zawartością dotarło do redakcji i dzięki szybkiej akcji wpadło w ręce wyżej podpisanej.



A było o co walczyć, oj było! Już nawet wykonanie samego pudełka wskazuje na niecodzienną zawartość - bo inaczej, komu by się chciało aż tak je dopieszczać? I mimo że to nie szata zdobi człowieka (hmm, niby fakt, że gra to nie człowiek, ale nie czepiamy się szczegółów, dobrze?), to jednak odpowiednie pierwsze wrażenie jest również niezwykle istotne, bo odkręcanie złych początków nie należy do czynności ani szybkich, ani prostych. Na pudełku dobre wrażenia się jednak nie kończą, bo i w jego środku wcale gorzej nie jest. Pięć płytek może wprawdzie wprowadzić u co niektórych małe zamieszanie (bo zwykły "angielski" ma tylko cztery, a w wersjach specjal-

Zawartość pudełka i glosy

- 4 płyty CD z grą
- dodatkowa płyta z muzyką audio CD (ponad 70 minut) oraz dwoma nowymi postaciami handlującymi połączonymi magicznymi broniąmi. Uwaga! W wersjach zachodnich Baldur's Gate 2 krążek ten dostępny jest jedynie w Edycji Kolekcjonerskiej!
- mapa
- podkładka pod mysz
- karta pomocy podręcznej
- obszerna instrukcja
- ekskluzywnie wydane pudełko (przednia część pokryta metaliczną folią o fakturze skóry)
- no i te glosy, m.in. Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski.

Sprzedawcy:

Deidre

Rezyduje na Promenadzie Wauken, w Targu Przygód, i oferuje orzeź z Planescape: Torment.

1. Zerthowe Ostrze Dakkona (Katana)

Broń +2, dającą dodatkowo +1 do KP i pozwalającą zapamiętać po jednym dodatkowym czarze maga z poziomów 1-4.

2. Amulet Czuciowców

Daje +5 punktów do PZ, +2 do Charyzmy oraz stałe zaklęcie Ochrony przed ziemią.

3. Harfa Pandemonium

Trzy razy dziennie może powodować Pandemonium: wszyscy przeciwnicy muszą wykonać udany rzut obrony albo zostaną odrzuceni od Barda, zaś ich umysły przez 3 rundy pograją się w Zamęcie.

4. Halabarda Harmonium

Broń +3, dającą +1 do Sily, ale -1 do Inteligencji i Mądrości.

5. Helm Vhailora

Zwiększa obronę o +1 i pozwala raz dziennie rzucić czar Mamido.

6. Zbroja płytowa Balduriana

Daje KP -1 oraz dodaje +4 PZ i +1 do Charyzmy.

7. Pierścień Taskobójcy

Daje +20 do Zastawiania pulapek, +20 do Krycia się w cieniu oraz +20 do Cichego chodzenia.

8. Szata Vecny

Szata ma KP 5, poprawia prędkość rzucania czarów o 4 oraz daje 10% Odporności na magię.

9. Miecz Baldurana

Broń +2, dającą dodatkowo +10% do Wiedzy i +10% Odporności na magię.

10. Tarcza Baldurana

Tarcza +3, odbijająca dodatkowo promienie Obserwatorów, ale za cenę -1 do Sily.

Joluv

Rezyduje w Slumsach, w Miedzianym Diademie, i oferuje orzeź z Icewind Dale.

1. Kostur Arundela

Kij +3, pozwala zapamiętać po jednym dodatkowym zaklęciu z poziomów 5 i 6 oraz daje +10 do odporności na Ogień i Chłód.

2. Wakizashi Kachiko

Broń +3, po każdym trafieniu wysysa trafionemu 2 punkty Mądrości (na 2 rundy).

3. Szkarłatna Ninja-to

Broń +3, dającą mnichowi 1 dodatkowy atak na rundę, a ponadto zadaje trafionemu +6 obrażeń w ciągu 2 rund (od trucizny).

4. Proca Everarda

Broń +5, daje jednak tylko +2 do trafień, ale nie potrzebuje za to pocisków.

5. Wekiera Jerroda

Broń +2, +5 przeciwko demonom.

6. Morgensztern Everarda

Broń +2, mająca przy trafieniu 50% szans na wymazanie jednego zaklęcia z pamięci ofiary.

7. Włócznia z Kuldahar

Broń +3, dającą dodatkowo +8 do PZ.

8. Obrona Eashaven

Cep +2, dającą dodatkowo +1 do KP oraz +20% odporności na obrażenia sieczne, klute i obuchowe.

9. Sztyllet Jorila

Miecz dwuręczny +3, zadający dodatkowo +1 punkt obrażeń od Zimna i mający przy każdym trafieniu 25% szans na rzucenie czaru Zamętu na przeciwnika (trwa 3 rundy).

10. Topór Hrothgar

Broń +3, dającą dodatkowo +1 do Charyzmy i Mądrości.

ce-fiction od fantasy) czy przypadkiem Fallouty nie były równie dobre, ale że nigdy nie zostały spłoszczone, więc dyskusja to raczej jałowa... Zresztą nawet gdyby, to i tak pod względem liczby questów Cienie Amn są nie do pobicia, a że w dodatku nie są proste - "zabij pajaki w moim domu" znane z pierwszej części i bliżej im do Tormenta - więc i tak ostatecznie stawiam na Baldurusa. Co zresztą widać w rancie, bo 10/10 do czegoś w końcu zobowiązuje..

PS Jako ciekawostkę podam jeszcze jeden argument przemawiający za tak wysoką oceną. Baldur's Gate II to praktycznie jedyny PC-towy RPG, który może śmiało konkurować z japońskimi megaproducjami, jeśli chodzi o rozwój postaci i liczbę faktów z ich życia zasypujących gracza. Tu wysiąda nawet Torment, a nasza drużyna po prostu żyje! Do tego stopnia, że i czekający w kolejce Final Fantasy IX jakoś się swojej kolejki doczekać nie może, a przecież referencje ma wcale nie gorsze! Tyle tylko, że był później, a w chwili obecnej polski Baldur's pochłonął mnie - pomimo wcześniejszego ukonczenia wersji angielskiej - w 120 procentach! Ech, jest najlepszy i tyle! □



Ocena: **10**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Black Isle

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

<http://www.1g2.cdpolprojekt.com>

Wymagania:

P232 32 MB RAM

Akcelerator:

może być

Plusy:

- bardzo dobra jakość spolszczenia
- niegorszy (patrz ramka "podkładacze" glosu)
- dodatkowy dysk z wersją kolekcjonerską
- fajna podkładka pod mysz
- niezgorsza mapa
- niezłe prezentujące się pudełko
- no i oczywiście lo wieś jest BGG!!

Minisy:

- na upartego parę drobnych problemów się znajdzie, ale przy leszcie po prostu odchodzi w nieby
- no, może poza brakiem koszulki a la Torment :)

DEMA 2000

Indeks dem zamieszczonych w CDA 01-12/2000

W sumie: 253 dema!

NAZWA DEMA	COVER CD	W	CDA	NR
21st Century Sailing Simulator	- 09	Deus Ex	- 08	Kingon Academy
3D Frog Man	- 01	Devil Inside	- 06	KISS Psycho Circus - The...
3D Mars Mission	- 11	Diabolika	- 08	Labyrinth
3D Maze Man	- 02	Die Hard Trilogy 2	- 07	Last Call
3D Ultra Cool Pool	- 02	Dino Crisis	- 09	Lemmings Revolution
3D Ultra Pinball Thirillride	- 09	Dirt Track Racing	- 01	Liga Polska Manager 2000
4 Flushs	- 09	Disasteroids 3D	- 07	London Racer
5 Star Mahjongg	- 08	Dogs of War	- 07	Ludgers Bad Trip in Lavacandyland
AD Sames	- 09	Doulber	- 07	Mafis Chess 2000
Adeptus	- 11	Dr Lunatic	- 07	Magic Games Collection
Age of Empires II The Conquerors	- 10	Dweebs	- 08	Mah Jongg
Agharta	- 07	Dweep Gold	- 09	Majesty
Airfix Dogfighter	- 10	Easy Bridge	- 01	MBall
Airxonix	- 10	Echelon	- 11	MDK 2
AIWars	- 02	ElectroBalz	- 06	Messiah
Animaniacs: A Gigantic...	- 03	ElektroPuzzle	- 04	Metal Fatigue
Arabian Nights Episode 1	- 10	Escape from Monkey Island	- 12	Metal Gear Solid
Arkanoid 2000	- 03	European Wars: Cossacks	- 10	Michelle Kwan Figure Skating
Army Men Air Tactics	- 04	Evolva	- 05	Missile Command
Astro Assembler	- 10	F1 World Grand Prix	- 09	Moon Project PL
Atomix 95	- 10	Fading Suns Noble Armad	- 06	Motocross Madness 2
Bang! Gunship Elite	- 09	Final Fantasy VIII	- 02	Nascar Heat
Baroque Shooting Time Attack	- 12	Fish's Revenge	- 03	Nascar Legends
Beetle Crazy Cup	- 04	FlipLoops	- 06	NASCAR Racing 3
Big Bang	- 01	Flux	- 06	Need For Speed: Porsche Unleashed
Black Bass with Hank Parker	- 04	Force Commander	- 06	Nethergate
Blocks X-Termination	- 09	Ford Racing	- 03	NFK Santas Gone Postal
BoaBite 3D	- 06	Freeride Earth	- 09	NHL 2001
Boarder Zone	- 02	Frogger 2: Swampy's Revenge	- 12	No One Lives Forever
Breakout	- 12	Fun Run	- 11	On Land and Sea
Brick Break	- 03	Funny Ball 2000	- 09	Open Tennis 2000
Brick Shooter	- 06	Gearhead Garage	- 04	PacMania 2D+
Bridge Master 2000	- 04	Gem Master	- 03	Panic! Volcano
Bubble Bobble Nostalgie	- 06	General PL	- 04	Penguins 2000
Bugs Bunny: Lost in Time	- 03	Genocide (Remixed Version)	- 02	Phoenix
Bust A Move 4	- 04	Gift	- 12	Pinky and The Brain World...
Castles	- 09	Goofy Gold DeLuxe	- 03	Player Manager 2000
Championship Manager 00/01	- 12	Gromada PL	- 03	Pro-Pinball: Fantastic Journey
Championship Manager 1999-2000	- 02	Ground Control	- 07	Puzzle Rally
Chase Ace 2	- 02	Gubble Buggy Racer	- 08	Quake III Arena
Clans	- 03	GunShip	- 07	RahJongg
Close Combat IV: Battle...	- 01	Half-Life: Opposing Force	- 05	Rally Masters
Color Magic	- 01	Handkerchief	- 04	Red Thunder
Columns Millennium	- 04	Hardwood Solitaire 2	- 09	Remik
Combat Mission	- 01	Heavy Metal F.A.K.K.2	- 10	Resident Evil 3: Nemesis
Comic Kicker Euro2000	- 08	Hitman: Codename 47	- 12	Return of the Incredibile...
Command & Conquer: Tiberian Sun	- 05	Horde: Northern Wind	- 11	Rising Sun
Concrete Puzzle PL	- 07	Horse & Musket	- 11	Road Wage
Crazy Drake	- 08	HotSpeed Remake	- 01	RockyRacers
Crime Cities	- 08	Hunt for the Red Baron	- 11	Rollage Stage 2
Crimson Skies	- 12	i.b.Spider	- 08	RollerBot
Croc 2	- 05	Idinaloq	- 08	Rolling Marbles
Crusaders of Might and Magic	- 05	Indiana Jones and the...	- 11	Sapper 2000
Cubemaster 2K	- 08	Infestation	- 01	SE Landscape Puzzle
Cue Club	- 07	Insane	- 09	Search and Rescue 2
Culture: The Beginning	- 11	Interstate '82	- 12	Sega Rally 2
Cultures - The Discovery...	- 12	Invictus in the Shadow of Olymp	- 02	Sega Swirl
CyberMind	- 01	Jeden Z-x-a Pro	- 07	Serious Backgammon v. 1.01
Daikatana	- 07	Jetboat Superchamps	- 02	Shadow Watch
Dark Reign 2	- 11	K.O.	- 07	Shanghai: Second Dynasty
Delta Force: Land Warrior	- 11	KA-52 Team Alligator	- 09	Shogun: Total War
Demolition Racer	- 11	Kawasaki ATV PowerSport	- 04	Sid Meier's Antietam!
	- 03	Killer Loop	- 06	Sim Tower

THRUSTMASTER®

Guillemot
CORPORATION



REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK



NAJLEPSZY SYMULATOR FORMUŁY 1

Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Indeks gier 2000

Oto podsumowanie naszego rocznego wyciągu: jakieś 440 recenzji, zapowiedzi i beta-testów, zamieszczonych w ciągu poprzedniego roku na łamach CD-Action. Tu macie je wszystkie, w kolejności alfabetycznej. Sami przyznacie - odwaliśmy kawał roboty. A ile butelek coli przy tym opróżniliśmy, to już inna sprawa...

Legenda:

- [z] - zapowiedź
- [r] - recenzja
- [b] - beta (Za 5 dwunasta)
- [sw] - świnia (stare gry)
- [s] - sufler (poradniki/solucje)

12'o clock	[r] - 05	Business Tycoon	[r] - 08	Descent 3 PL	[r] - 01	Faust PL	[r] - 05
3D Bowling USA	[r] - 10	Bust-A-Move 4	[r] - 05	Desperados	[r] - 05	Faust PL	[b] - 03
3-D Mini Golf Deluxe	[r] - 04	C&C TS: Firestorm	[r] - 05	Deus Ex	[r] - 09	Fighting Force 2	[z] - 03
3D Ultra Pinball: Thrill Ride	[r] - 10	C&C: Red Alert 2	[r] - 11	Devil Inside	[r] - 06	Final Fantasy VIII	[r] - 03
4x4 Evolution	[z] - 10	C&C: Red Alert 2	[z] - 09	Devil Inside	[z] - 03	Flanker 2.0	[r] - 03
4x4 World Trophy	[z] - 05	C&C: Renegade	[z] - 10	Diablo 2	[b] - 06	Flight Simulator 2000	[r] - 03
Age of Wonders	[r] - 02	Caeron 3000	[z] - 10	Diablo 2	[r] - 08	Flight Simulator 2000 Pro...	[r] - 06
Agharta: The Holy Land	[r] - 06	Call of Cthulhu - Dark Corners...	[z] - 04	Die Hard Trilogy 2	[r] - 05	Floyd	[r] - 02
AI Wars	[r] - 09	Call To Power 2	[z] - 07	Dink Smallwood	[s] - 02	Flying Heroes	[r] - 07
Airfix Dogfighter	[z] - 10	Campaign: 1776	[r] - 04	Dino Crisis	[r] - 08	Football World Manager 2000	[r] - 04
Airfix Dogfighter	[b] - 11	Carmageddon TDR 2000	[r] - 11	Diplomacy	[r] - 02	Force Commander	[r] - 05
Airport	[r] - 04	Carmageddon TDR 2000	[z] - 07	Dirt Track Racing: Sprint Cars	[z] - 07	Force Commander	[z] - 04
Alien Nations	[r] - 10	Case Closed	[r] - 05	Dogs of War	[r] - 07	Ford Racing	[r] - 03
Aliens vs. Predator Gold	[r] - 08	Champion Surfer	[z] - 12	Dragon Fire	[r] - 03	Formula One 99	[r] - 04
All in One	[sw] - 05	Championship Manager 00/01	[z] - 09	Dragons Lair 3D	[z] - 07	Freespace 2 PL	[r] - 07
Allegiance	[r] - 11	Championship Manager 99/2000	[r] - 03	Duke Nukem 3D	[sw] - 08	Freespace 2	[r] - 01
Alone in the Dark IV	[z] - 07	Chessmaster 7000	[r] - 01	Duke Nukem Forever	[z] - 06	Gabriel Knight 3	[r] - 02
AMA Superbike	[r] - 02	Civilization: Call to power	[s] - 01	Duke Nukem: Planet of the Babes		Galaga: Destination Earth	[r] - 12
America	[z] - 12	Clive Barker's Undying	[z] - 07			Giant Killer	[r] - 04
American McGee's Alice	[z] - 07	Close Combat IV	[r] - 02	Dukes of Hazard	[r] - 09	Gold and Glory: The Road to El Dorado	
Anachronox	[z] - 03	Close Combat V	[z] - 10	Dungeon Siege	[z] - 05		[z] - 07
Ancient Evil	[r] - 04	Close Combat V: Invasion Normandy		EA Pack	[sw] - 05	Good & Evil	[z] - 01
Animorphs: Know the Secret	[z] - 07			Earth 2150	[s] - 06	Gore	[z] - 05
AoE2: Conquerors Expansion	[r] - 10	Codename Eagle	[r] - 01	EarthWorm Jim 3D	[r] - 03	G-Police	[s] - 07
Army Men: World War	[r] - 07	Colin Mc Rae	[z] - 05	Edgar Torronteras Extreme Biker	[r] - 01	Grand Prix 3	[r] - 10
Asterix & Obelix: Take On Ceasar	[s] - 04	Combat Mission	[r] - 09	Emergency Room...	[r] - 10	Grand Prix Manager 2	[sw] - 02
Atlantis	[r] - 01	Commandos	[z] - 08	Emperor: Battle for Dune	[z] - 12	Grand Prix World	[r] - 06
Atlantis 2	[r] - 01	Commandos 2	[z] - 07	Empire of the Ants	[r] - 10	Grom	[z] - 08
Aztec	[r] - 06	Conquest Frontier	[z] - 02	Enemy Engaged...	[b] - 04	Ground Control	[b] - 06
Aztec PL	[r] - 07	Cool Pool	[r] - 05	Enemy Engaged: Commanche vs. Hokum	[r] - 05	Ground Control	[r] - 08
Babyyz	[z] - 03	Course of the Monkey Island	[sw] - 10	Escape from Monkey Island	[z] - 08	Guess Who?	[r] - 02
Baldur's Gate 2	[r] - 11	Creatures 3	[r] - 01	Euro 2000	[r] - 07	Gunman	[z] - 12
Baldur's Gate 2	[z] - 01	Crime Cities	[b] - 02	Evil Dead: Hail to the King	[z] - 07	Gunship!	[r] - 07
Bang! Gunship Elite	[r] - 10	Crime Cities	[r] - 09	F1 World Grand Prix	[r] - 09	Half-Life: Opposing Force	[r] - 02
Battle Isle: The Andosia War	[z] - 07	Crimson Skies	[b] - 08	Evolva	[b] - 02	Halo	[z] - 01
Battleship Surface Thunder	[r] - 12	Crimson Skies	[r] - 10	Evolva	[r] - 04	Harbringer	[z] - 10
BattleTanks 2	[z] - 02	Croc 2	[r] - 05	F.A. Premier League Football Manager		Hard Truck 2	[r] - 10
Beach Head 2000	[r] - 08	Crusaders of Might & Magic	[r] - 03	2001	[r] - 12	Hard Truck 2	[z] - 05
Beetle Crazy Cup	[r] - 05	Crusaders of Might & Magic	[z] - 01	F.A. Premier League Stars 2001		Harley Davidson: Wheels of Freedom	
BHunter	[r] - 04	Crystal Key	[r] - 08				
Black & White	[z] - 02	Cue Club	[r] - 10	F1 2000	[r] - 02	Harpoon 4	[z] - 03
Blade	[z] - 05	CyberChess	[r] - 05	F1 2001	[r] - 11	Hatfields & McCoys	[r] - 03
Blair Witch Trilogy	[z] - 09	Daikatana	[r] - 07	F1 World Grand Prix	[r] - 09	Hazard	[r] - 08
Blair Witch: Rustin Parr	[r] - 11	Dark Reign 2	[r] - 09	FA-18E Superhornet	[r] - 03	Heart Breakers	[r] - 05
Blair Witch: Rustin Parr	[b] - 10	Dark Reign 2	[z] - 07	Fallout 2	[s] - 09	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[b] - 10
BMX Freestyle	[r] - 11	Deep Fighter	[b] - 05	Fallout 2 cz. 2	[s] - 08	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[r] - 11
Board Zone	[z] - 02	Deer Hunter 3 Gold	[z] - 07	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel		Hellboy	[z] - 08
Broken Sword 2	[s] - 03	Delta Force 2	[r] - 02			Heroes Chronicles	[z] - 07
Buckmasters Deer Hunting	[z] - 07	Demise	[r] - 04	Faraon PL	[r] - 03	Heroes Chronicles: Warlords Of The Wa...	
Bugs Bunny: Lost in Time	[r] - 03	Demolition Racer	[r] - 01	Fatal Illusion	[r] - 02	Hesteland	[r] - 12

Hidden & Dangerous: Fight For Freedom	[r] - 02	Metal Fatigue	[r] - 07	Return of the Incredible Machine	[r] - 10	Swedish Touring Car Championship	
High Impact Baseball	[r] - 11	Metal Gear Solid	[r] - 12	Return To Castle Wolfenstein	[z] - 07	Sydney 2000	[r] - 04
Hitman: Codename 47	[z] - 04	Michelle Kwan Figure Skating	[r] - 06	Rezerwowe Psy	[r] - 01	Sydney 2000	[z] - 11
Hokus Pokus: Różowa Pantera	[r] - 04	Microsoft Golf 2001 Edition	[r] - 09	Rising Sun	[r] - 05	Tachyon: The Fringe	[z] - 07
Homeworld: Cataclysm	[r] - 11	Midtown Madness 2	[z] - 10	Risk 2	[r] - 06	Technomage	[z] - 04
Homeworld: Cataclysm	[z] - 06	Midtown Madness 2	[r] - 12	Road Wars	[r] - 11	Test Drive Offroad 3	[r] - 01
HoMM3: Shadow of Death	[r] - 07	Might & Magic 8	[z] - 04	Rocky Mountain Trophy Hunter III	[z] - 07	The Longest Journey	[r] - 07
Hostile Waters	[z] - 12	Might & Magic VII	[r] - 08	Rogue Spear: Urban Operations	[r] - 07	The Republic	[z] - 06
Hot Chix 'n' Gear Stix	[r] - 10	Millenium Racer	[r] - 05	Roland Garros	[r] - 09	The Sims	[r] - 05
Hype: Time Quest PL	[r] - 08	Moon Project	[b] - 11	Rollage 2	[r] - 06	The Ward	[z] - 10
Icewind Dale	[r] - 09	Mortal Kombat - Story	[sw] - 01	NASCAR 2000	[r] - 07	Theme Park World	[r] - 03
Icewind Dale PL	[r] - 11	Motocross Madness 2	[r] - 08	NBA 99	[s] - 06	Theocracy	[r] - 04
Il-2 Sturmovik	[z] - 10	NBA Basketball 2000	[r] - 01	NBA 99	[r] - 01	Thief 2: The Metal Age	[r] - 06
Imperium Galactica 2	[r] - 02	NBA Live 2000	[r] - 02	NBA Live 2000	[r] - 02	Three Kingdoms: Fate of the Dragon	[z] - 07
In Cold Blood	[z] - 07	NBA Live 2001	[z] - 07	NBA Live 2001	[z] - 07	Thunderbirds	[z] - 07
In Cold Blood	[b] - 10	Independence War II: the Edge of Chaos	[z] - 07	Need for Speed - Porsche 2000	[r] - 06	Tiger Woods PGA Tour 2001	[z] - 07
Indiana Jones & Infernal Machine	[r] - 01	Nerf: Arena Blast	[z] - 03	Nerf: Arena Blast	[z] - 03	Time Machine	[z] - 01
Infestation	[z] - 07	Neverwinter	[z] - 01	Neverwinter	[z] - 01	Time Machine	[b] - 03
Insane	[z] - 05	Next Tetris	[r] - 03	Next Tetris	[r] - 03	Tomb Raider IV: The Last Revelation	
Interstate'82	[r] - 02	NHL 2001	[r] - 12	NHL 2001	[r] - 12	Tonic Trouble	[r] - 01
Invictus	[z] - 03	Nocturne	[r] - 01	Nocturne	[r] - 01	Total Soccer 2000	[r] - 04
Invictus... PL	[r] - 10	Nox	[r] - 04	Nox, cz. 1	[s] - 10	Toy Story 2	[r] - 03
Italian Job	[z] - 07	Nox, cz. 2	[s] - 11	Nox, cz. 2	[s] - 11	Traffic Giant	[r] - 09
Jane's F/A	[r] - 08	Nox, cz. 3	[s] - 12	Nox, cz. 3	[s] - 12	Traitors Gate	[r] - 06
Jeboat Superchamps	[r] - 10	Odyssey... the search for Ulysses		Odyssey... the search for Ulysses		Traitor's Gate PL	[r] - 08
Kangurek Kao	[r] - 11	Outforce PL	[r] - 12	Outforce PL	[r] - 12	Transport Tycoon Deluxe	[sw] - 03
Kapitan Pazur	[r] - 11	Panzer Campaigns: Smoleńsk '41	[r] - 04	Panzer Campaigns: Smoleńsk '41	[r] - 04	Tridonis	[r] - 06
Killer Loop	[r] - 03	Panzer Elite	[r] - 02	Panzer Elite	[r] - 02	Tridonis	[z] - 03
King Of Dragon Pass	[r] - 04	Parahoa	[r] - 01	Parahoa	[r] - 01	Tropico	[z] - 09
Kingdom Under Fire	[z] - 06	Phoenix	[r] - 02	Phoenix	[r] - 02	Tzar: The Burden of Crown	[r] - 03
Kingdoms Under Fire	[b] - 11	Pink Panther PL					

Odkrywamy nagi prawdę!!!

W styczniowym wydaniu magazynu

NET

Ponadto:

Poradniki i kursy - zakładanie stron WWW, IRC, style kaskadowe, PHP
Testy sprzętu i oprogramowania - aparaty cyfrowe HP, modemy, Netscape 6
Stałe działy - film, sport, muzyka, motoryzacja
Linux, WAP, Macintosh



■ SEKS w Internecie

Docieramy do miejsc, ludzi i stron związanych z seksem w sieci

■ Nokia Game

Odkrywamy kulisy największej multimedialnej gry tysiąclecia

■ Rzeczywistość czy ułuda

Uważaj - wirtualny świat pochłania coraz więcej ofiar

■ Przeglądaj z fasonem

Internet Explorer już nigdy nie będzie wyglądał tak samo.

Fantastyczna Gildia

W marcu br. zaistniał w sieci nowy serwis www.gildia.pl zajmujący się szeroko pojętą fantastyką, (a także grami komputerowymi). Już na pierwszy rzut oka widać, że jego autorzy są pasjonatami tego, co robią. Przykładów można by mnożyć wiele, ale jeden rzuca się w oczy na pewno - tempo pracy i przeistoczenia serwisu w portal tematyczny jest zdumiewające. Prześledźmy jednak wszystko od początku.

• Gildia jest pierwszym serwisem integrującym różne formy fantastyki i gier. Skąd pomysł na taki serwis?

Ruthra: Przede wszystkim idea propagowania fantastyki i potrzeba integracji środowiska.

Tomek: W Internecie jest wiele ciekawych stron, ale problem z odszukaniem wiadomości wyłonił potrzebę stworzenia czegoś wielkiego i zaspakajającego potrzeby wszystkich fanów.

Jaśmin: Sami jesteśmy fanami fantastyki, a oprócz tego interesujemy się informatyką.

Kwasior: Naturalnie powiązania hobbystyczne. Sam niedawno zacząłem poznawać nowe formy fantastyki. Okazało się, że istnieje np. gra karciana Magic the Gathering, a przecież to świat fantasy. Poza tym ktoś tam gra w RPG i lubi przy okazji grę komputerową Diablo. Dlaczego ma szukać informacji po całej sieci, jeżeli może znaleźć ją w jednym miejscu, a nad dodatek profesjonalnie podane na tacy.

• Ile osób tworzy Wasz portal i jak wygląda dzień pracy?

Tomek: Na stałe w redakcji pracuje 5 osób i jedna korektorka. Do tego dochodzą koordynatorzy działań oraz współtwórcy rozniani po całej Polsce. Kim są ci ludzie? Najlepsi w swojej dziedzinie (Belphegor, Ceti etc.)



Ramirey: Redakcji Gildii nie da się uchwycić w sztywne ramy, Naturalnie jest stała ekipa koordynująca pozostały redaktorów, ale wszyscy tworzący jedna całość.

Jaśmin: Rano przychodzimy do pracy, pijemy kawę, idziemy na papieroza, potem jest śniadanie. Po śniadaniu idziemy na kawę i papieroza i rozmawiamy o naszych planach. Po 16.00 idziemy do knajpy na obiad. O 18.00 łapiemy się za głowę: znowu dziś nic nie zrobiliśmy!

Ruthra: Jasne, jasne, a teksty same wskakują na strony. W rzeczywistości z redakcją związani jesteśmy około 12 godzin. Zaczynamy o 8.00 od poczty e-mail, później newsy i wrzucanie artykułów do sieci. Jak już Ramirey powiedział, jest stała ekipa koordynująca pracę redaktorów z całej Polski. Aktualnie jest ich około 40.

• Co może znaleźć na Waszych stronach czytelnik CD-Action?

Ramirey: Jestem odpowiedzialny za Gildię Gier Komputerowych. W moim dziale codziennie świeże newsy z branży, mnóstwo zapowiedzi i recenzji.

Ciekawie prezentuje się również dział z konkursami oraz nad wyraz fachowy dział publicystyczny. Naszą peretką będą relacje z wszystkich imprez związanych z przemysłem gry. Poza tym dużo tipsów, patchów, trainerów i demek do ściągnięcia.

• Na Waszej stronie głównej codziennie pojawia się wiele newsów. Skąd tyle informacji i kto je przygotowuje?

Jaśmin: Te same osoby, którym się znudziło codziennie odwiedzać 20 różnych stron. W tej chwili już wiadzą, że na stronie Gildii mogą się swobodnie wymieniać różnymi informacjami i nie tracą już czasu. Przyjemne z pozytywnym.

Kwasior: Skąd tyle newsów? To proste, non stop ich szukamy, wykorzystując np. znajomości zawarte na konwentach. Wiadomości zsyłają nam na

Ruthra: Ponadto do końca roku chciemy mocno rozbudować podserwisy:



E-mailowa etykieta

13 porad...

...czyli kultury nigdy za wiele

pewne doświadczenie w "tych" sprawach, gdyż przeznaczam poniższe akapity głównie początkującym. (Co nie oznacza, że i ci starsi stazem nie mogą się czegoś nauczyć...)

1. Nie używaj w mailach polskich krzaków (ağność), gdyż jeśli będziesz miał(a) inny standard ich kodowania, niż twój adresat, to może on tylko nabawić się frustracji, próbując całkowicie zrozumieć. Oczywiście jeśli wiesz, że twój kontakt używa tego samego standardu co ty, spokojnie możesz zacząć używać polskich znaków - i tak większość internautów korzysta z Win9x, a tam standardem jest kodowanie W-1250, ale zawsze lepiej się upewnić.

2. Główym czynnikiem powodującym nałóg jest teraz IRC. Wcześniej była to poczta elektroniczna (od WWW jako mało kto się uzależnia) - według mnie najszlachetniejszą formą uzależnienia, gdyż bazuje na starym, poczciwym korespondowaniu z inną osobą, tyle że z o wiele szerszym dostępem do odpowiedzi. Ale żeby uzyskać odpowiedź, należy wcześniej coś napisać - a ten właśnie tekst ma traktować o tym, jak pisać, aby nie zniechęcić do siebie ludzi...

W jednym z poprzednich CDA podany był przepis na skonfigurowanie swojego własnego konta w Outlooku. A teraz postaram się przybliżyć podstawowe zasady pisania maili. Ten tekst może sobie darować każda osoba mająca już

3. Nie wysyłaj (i nie bierz) niezajmomych plików zarchiwizowanych ani dokumentów w standardzie Worda, gdyż bardzo łatwo umieścić w nich wirusa.

4. Duże pliki wysyłaj ludziom raczej na specjalnie do tego przygotowane konta na jakimś pojemniejszym serwerze. (Ty też możesz sobie takie założyć - polecam www.go2.pl i www.pf.pl). Po prostu, gdy ktoś odbiera maile w go-

5. Nie wierz fałszywkom, szczególnie tym a la: "Nie przeglądaj wiadomości z subiectem: <<Get more money>..." - pamiętaj, że nie ma fizycznej możliwości (jak na razie) zamieszczania wirusa w czystym pliku tekstowym... (co innego plik + załącznik :)

6. Gdy odpowiadasz na maile (opcja "Odpowiedz nadawcy"), to lepiej nie zamieszczaj oryginalnego tekstu wiadomości. Zwykle ludzie pamiętają, co wysyłali. Jeśli styl odpowiadający temu jest bardziej twój, to chociaż usun denerwując napis "Original message". A już całkowitym niedopuszczeniem jest pozostawienie kilku wiadomości z rzędu i ich ciągłe wysyłanie. Pamiętaj, że to nie IRC. A niebagatelne znaczenie ma również wielkość tego maila...

7. Gdy chcesz komuś przesłać grafikę, to po pierwsze: niech to będzie plik z rozszerzeniem *.jpg lub *.gif, nigdy *.bmp czy *.pcx! Po drugie: załączaj ten plik, nie wklejaj do tekstu. Niby to zadna różnica, ale gdy ktoś odbiera kilka karcianek (dziesiąt) maili dziennie, to nie ma czasu na zabawę z każdą odpowiedzią. Wtedy po prostu korzysta z opcji "Odpowiedz wszyskim" i po kolei, nie bawiąc się kasowaniem starych wiadomości, przesyła odpowiedzi. A w przypadku zamieszczania grafy "wewnętrz" maila, ta pozostaje i wraca do nadawcy, przeciążając tylko łączę.

8. Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

9. Często sprawdzaj swój system jakimś antywirusem - możesz niechcący zarażać kontakty.

10. Zmieniaj subiect wiadomości. Po kilku kolejnych odesłaniach może on wyglądać mniej więcej tak: "Odp: Odp: (Odp: Odp: Odp: ...)" Troszkę to dziwnie wygląda...

11. Nie wysyłaj bluzgów :)) (tutaj poważnie dla pewnych pajaców, którzy wysyłają mi swoje "przemyslenia" na temat mojej osoby; nie chcę wiecznie, co robi z takimi mailami :>) ani anonimów - wiedz, że w mailach też jest sporo "niewidocznych" informacji o tobie...

12. Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

13. Lepiej zmień opcję w Outlooku na wysyłanie wiadomości jako plików tekstowych, a nie stron WWW. Po prostu mniejszej zajmują... :)

I to by było chyba wszystko, jeśli chodzi o podstawy podstaw... Nie będę tu naturalnie pisać o tym, że najlepiej jest nie robić błędów ortograficznych, pisać ciekawie i dugo - to jest raczej oczywiste... :)

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

Staraj się odpowidać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczesciej - przez niesregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

2001 KOSZYKÓWKA MANAGER

Najlepszy manager koszykówki jaki kiedykolwiek widziałeś.

✓ Prawdziwa gratka dla fanów koszykówki.

✓ Autorami programu są twórcy najlepszego polskiego manager'a piłki nożnej Liga Polska Manager 2000.

✓ Zgodność z realiami polskiej koszykówki.

✓ Autentyczne składy drużyn dla sezonu 1999/00 oraz 2000/01 - ekstraklasa, I i II liga polska oraz większość zagranicznych.

✓ Nowa organizacja ligi.

✓ Rozgrywanie meczów towarzyskich z drużynami krajowymi i zagranicznymi.

✓ Bogate statystyki.

✓ Edytor zawodników.

✓ Muzyka CD Audio.

✓ W pudełku oprócz instrukcji i płyty CD ROM znajdziesz prawdziwy skarb kibica.

© 2001 MGroup. © 2001 MarkSoft. Wyłączna dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Polnej 2, 01-872 Warszawa, tel.: (0-22) 663-92-90, fax: (0-22) 663-92-98, <http://www.marksoft.com.pl>, e-mail: office@marksoft.com.pl

Wyszukiwarki

Najczęściej przytaczany argument o dobroczynnym działaniu Internetu to nieograniczone źródło informacji. Jest to piękna wizja, więc musi być w niej coś kłamiłwego. I proszę - Internet z "wielkiej biblioteki" bardzo szybko zmieni się w "wielkie śmiechnisko". Skoro każdy może się wypowiedzieć, a na dodatek nie ma cenzury, to skutkiem tego jest olbrzymia "kolaborów" tego całego interesu, zwłaszcza jeśli chodzi o WWW.

Kominick

Nie chodzi mi o rozmieszczenie poszczególnych witryn - jedno kliknięcie i przenosimy się z Polski do USA - ale o ich ogromną rozbieżność tematyczną. Począwszy od multimedialnych encyklopedii, poprzez e-commerce, strony domowe internautów, aż po nic nie znaczące strony, których autorzy mają bardzo ograniczony słownik. I bądź teraz mądry i wśród tego wszystkiego znajdź informacje np. o wrzodach dwunastnicy (:). Nie jestem maniakiem takich rejonów wiedzy, ale chodzi mi o mało znane tematy. Trudno, prawda? Jedynym sposobem są jak na razie serwisy wyszukiwawcze. Byłyby one nieliczne i słabej jakości, gdyby niektóre firmy nie doszły do wniosku, że można na tym zarobić duże pieniądze.

Szybko zarośle się od takich witryn. Jednak w tym nafoku również trzeba znaleźć tę nam odpowiadającą. A więc zaczniemy od najpopularniejszych...

Yahoo! - www.yahoo.com

Czyli Yahoo! Przynajmniej na świecie, gdyż według sondaży w Polsce używa go 15-30% internautów. Ale przejdźmy do faktów. To największa wyszukiwarka na świecie, więc nie trzeba się martwić o wyniki poszukiwań. Jeśli szukamy książki o jakimś zagadnieniu, to dosłyszmy do końca poszukiwań. Serwis ten jest blisko powiązany z Amazon.com i wyświetla dodatkowo odnośnik do zbioru książek traktujących o wpisanych przez nas ciągu. Ale nic nie jest doskonałe - wielki zasięg to również wiele adresów. Duża część z nich wspomina tylko o danym zagadnieniu, utrudniając znalezienie najtrudniejszych. Poza tym to zagraniczny serwis i na dodatek używa go mnóstwo ludzi. Dlatego lag to chleb poważny, zwłaszcza kiedy 22 (wschodnie wybrzeże ma godzinę 14, a w Polsce zaczyna się nocna taryfa telefoniczna).

Altavista - www.altavista.com

Znowu pozostały za granicą. Altavista to bardzo szybka wyszukiwarka (4 procesory Alpha czynią cuda :). Jest to kolejny serwis o zasięgu światowym, jednak działa trochę szybciej (o 22) od wyżej wymienionej. Posiada szereg opcji wyszukiwania. Najbardziej przydatną jest język, w którym napisane mają być wiadomości - do wyboru jest polski! Oprócz tego możemy wybrać przeszukiwanie stron WWW, News, grup dyskusyjnych lub produktów znanych firm. Światowy standard, bardzo pomocny.

Twoja twarz w Internecie...

Z każdym rokiem, z każdym miesiącem, z każdym dniem, z każdą godziną a nawet z każdą sekundą powiększa się i tak ogromne już zasoby Internetu. Podobnie też zwiększa się liczba witryn WWW, które obecnie wprowadzić do Sieci może dosłownie każdy z nas... "Niemalizwe" - powiadasz? My udowodnimy ci, że jednak możliwe...

Sierżant Dawid "Szopi" i Błyskawiczny "Raziel"

Każdy porządkowy internauta ma w Sieci swoje ulubione miejsca. Dla jednego jest to jakas strona WWW, dla drugiego grupa dyskusyjna, dla trzeciego chat-room, a jeszcze dla innego kanał IRC (#bizc rulez!). Od pewnego czasu istnieją już firmy, które umożliwiają nam samodzielne stworzenie takiego "przytulnego kącika". Jakiś czas temu było wam dane przeczytać poradnik "Jak założyć własny kanał IRC" autorstwa Razuela. Tym razem nasz duet - Szopi i Raziel - powraca, aby powiedzieć wam, jak najprościej, a co najważniejsze - ZA DARMO stworzyć, zamieścić i zareklamować własną witrynę WWW. Nie ma więc większego sensu dłużej nudzić was wstępem - przechodzimy do praktyki!

Nasz artykuł możemy podzielić na kolejne kroki... i to też uczymy się :). Pierwszym naszym zadaniem będzie po prostu stworzenie witryny!

KROK 1 - tworzenie witryny

Chuch... (chuchamy, chuchamy, a za okiem przecież lato! :) - dop. Raziel (dla wyjaśnienia - tekst był pisany w czasie, gdy za okiem przeżyły lipcowe słońce %). No więc - w pierwszej kolejności musisz zdecydować się na to, jakiego programu do tworzenia swojego WWW będziesz używać. Kilka najpopularniejszych przykładów tego typu narzędzi to: FrontPage Express (i wszelkie jego odmiany), Dreamweaver 3 czy chociażby zamieszczony ostatnio w pełnej wersji na płytach NET-a - WebEditor 2.03. To oczywiście



nie z Windows Commandera, który to ma standardowo wbudowaną w siebie funkcję FTP. Drugim, aczkolwiek już profesjonalnym i zarazem wiodącym na rynku programem jest CuteFTP. Czynność wysyłania strony WWW na serwer opiszymy na przykładzie obu tych programów. A więc, jak do końca tego za pomocą...

Windows Commandera? Pierwszą i jednocześnie najważniejszą czynnością, bez której nie uruchomisz programu, jest... włączenie programu! :) (przestań się już wyglądać Raziel, bo nam tak ocenzurują ten tekst, że go nie poznamy! :) - dop. Szopi). No dobra, jush będzie "bez jaj" :). Postępuj więc następująco. Z menu Polecenia wybierz opcję FTP Połączenie... Pojawia się nowe okno o nazwie Połącz z serwem FTP. Składa się ono z pola Połączony z oraz rzędu niewielkich przycisków. Kliknij jeden z nich - zatytułowany Nowe połączenie... "Wyskoczy" kolejne okienko :). Teraz czeka nas mała wypełnianie. W pierwszej linijce - Sesja - wpisz nazwę, pod jaką ta opcja FTP będzie występowała w spisie połączeń FTP (np. Strona domowa). W drugim polu - Nazwa hosta -

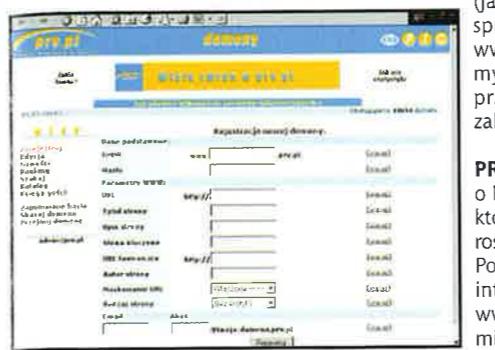


wpisz adres FTP konta, na którym masz zamiar przechowywać swoją stronę (np. dla KKI - www.kki.net.pl). Następnie w polu Użytkownik wpisz login (identyfikator) swojego konta (np. raziel, gdy masz konto: raziel@kki.net.pl). Pozostała nam jeszcze jedna, najważniejsza linijka - a mianowicie Hasło. Tu nie ma co wiele tłumaczyć - znasz hasło - wpisujesz. Nie znasz - hakujesz :). A teraz możesz już środkowym palcem lewej nogi kliknąć OK :). Nowsze połączenie powinno pojawić się w spisie. Teraz wystarczy już tylko połączyć się z Internetem, kliknięciem zaznaczony nową opcję (nazywającą się połączenie) i wcisnąć przycisk Połącz. Po chwilach w jednym z okienek powinno pojawić się nasze konto w pełnej okazałości :). Teraz przy użyciu tradycyjnej opcji Kopuj (skróty klawiaturowe: F5) skopiuj swoją stronę do serwera i... czytaj artykuł dalej :).

Cute FTP. Sprawa w przypadku tego programu jest niemalże identyczna. Po załadowaniu Cute FTP klikamy pierwszą z brzegu (licząc od lewej) ikonkę na pasku Toolbar, zatytułowaną Site Manager. Powinniśmy ujrzeć nowe okienko. Teraz kliknij przycisk New..., znajdujący się u dołu okienka. Gdy już to zrobisz, zostaniesz

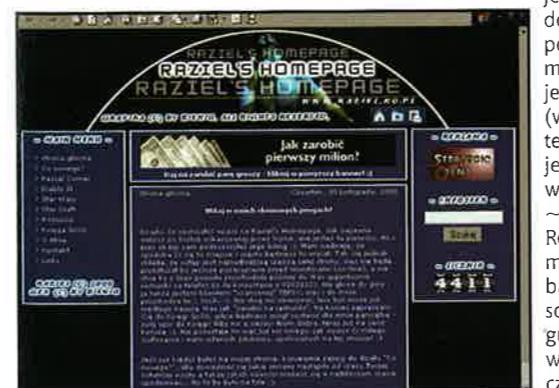
poproszony o podanie etykiety dla twojego nowego połączenia. Następnie po prawej stronie w polu FTP Host Address wskazuj adres FTP swojego konta. Niżej, w FTP site User Name, wpisz swój login, a jeszcze niżej, w FTP site Password - oczywiście hasło do konta. Jako Login type ustaw Normal i... czym przedżej wciśnij Connect :).

No dobra. Wiecie już, jak zamieścić swoją wymarzoną stronkę w Internecie. Pora więc powiedzieć coś więcej o tym, jak uczynić ją bardziej dostępna...



KROK 3 - nadawanie domeny

Pierwszym krokiem do sukcesu jest tu z pewnością nadanie jej jakiejś sensownej domeny. Wiadomo przecież, że nikt nie będzie pchał się na twoją stronę, jeśli go czymś nie zacheć. Wielu "niewychowanych" ludzi sięga często po środki, które można by określić mianem drastycznych. My dobrze wychowani i posłuszní czystelniczy CD-Action (Szooopiiii! Kiedy wreszcie zmyjesz te talerze! - dop. rodzi Szopiego :) - żart!) posłużymy się tu przede wszystkim atrakcyjną domeną. Klucz do sukcesu: domena krótka, sensowna, zatęczająca i w pełni oddająca to, czego spodziewać się może wskazującej ją internauta. Czyli jak sport, to www.sport.pl, a nie np. www.smugler.pl, co nie? :) Pozostaje jednak do rozstrzygnięcia kwestia dostępności domen. Jak wszyscy dobrze wiemy,



nasze konto ma standardowo przypisane do domeny. Dziwiło mnie, iż jeżeli wpiszesz go niepoprawnie, nie otrzymasz e-maila umożliwiającego AUTORYZACJĘ swojej domeny, a co za tym idzie - po kilkunastu godzinach zostanie ona skasowana :(. I jeszcze jedno - PRV umożliwia nam także stworzenie aliasa do nasze-

KOSZTUJE, a nie każdy z nas jest w stanie wyciągnąć te kłamki paczek z kieszeni i wybielić je na parę literek w nazwie. Na szczęście z pomocą przyszło nam kilka BARDZO atrakcyjnych firm, które postanowiły GRATISOWO udostępniać nam domeny o wzorach www.*.prv.pl, www.*.w.pl i www.*.z.pl. Czyż to nie cudowne? :) Jedynym warunkiem uzyskania jednej z ww. domen jest odwiedzenie strony odpowiedniego usługi dawcy i wypełnienie krótkiego formularza. Domienę www.*.prv.pl uzyskasz wchodząc na witrynę www.prv.pl, a pozostałe dwie, czyli www.*.w.pl i www.*.z.pl, odwiedzając stronę www.alias.polbox.pl (jakby coś nie działało, to spróbujcie www.w.pl lub www.z.pl). Teraz spróbujmy w dużym streszczeniu przedstawić wam proces zakładania aliasa...

PRV - najpierw kilka zdań o PRV. Jeśli martwisz się, iż ktoś zajął już twój "przedrostek" domeny... sprawdź! Po prostu w wyszukiwarce internetowej wpisz: www.twojanazwa.prv.pl (w miejscu wyrazu "twojanazwa" oczywiście wstawić wybraną nazwę). Jeśli zostaniesz przeniesiony do strony www.prv.pl - droga otwarta! Jeśli wgra się czysta strona - sorry, my już ci nie pomożemy :(.

UWAGA! W nazwie domeny stosować możesz kropki, myślniki itp. W związku z tym twój adres może wyglądać następująco: www.twoja.nazwa.prv.pl lub www.twoja-nazwa.prv.pl! Potestuj z tym. A teraz może coś więcej na temat koniecznego do wypełnienia formularza (na stronie: www.prv.pl opcja w menu Zarejestruj). A więc - w polu Login wskazuj "przedrostek" domeny (www.PRZEDROSTEK.prv.pl). W drugiej linijce wpisz hasło, którego będziesz używać do edycji danych aliasa (domeny) www.*.prv.pl. W trzecim rzędzie URL wpisz oczywiście docelowy adres, który ma być wywoływany po wpisaniu aliasa (PAMIĘTAJ! www.*.prv.pl jest jedynie ALIASEM, czyli swego rodzaju skrótem, tak jak ikonka na pulpicie w Windows - ona jedynie wskazuje docelowe miejsce położenia programu - sama nim nie jest!). Dla przykładu (wzorując się kontem na KKI) wpiszemy tam www.kki.net.pl/~raziel i gotowe! Reszta opcji jest już mniej ważna, a chyba każdy poradzi sobie w ich skonfigurowaniu. Jednak wspomnijmy tu jeszcze o jednej - ostatniej - dotyczącej adresu e-maila. Od razu mówimy, iż jeżeli wpiszesz go niepoprawnie, nie otrzymasz e-maila umożliwiającego AUTORYZACJĘ swojej domeny, a co za tym idzie - po kilkunastu godzinach zostanie ona skasowana :(. I jeszcze jedno - PRV umożliwia nam także stworzenie aliasa do nasze-

KROK 4 - banery i linki

Jak się okazuje, domena nie jest jedyną drogą do zapewnienia "łatwiejego dostępu" do twojej witryny. Drugim kluczem do sukcesu są... banery! Cóż to właściwie jest? Otóż banerem jest wszystko, co na stronach WWW zatęczająco się animuje, migając, a po kliknięciu przenosi nas do innej witryny. Pamiętajmy więc o wymianie banerów z innymi internautami (ty komuś dajesz swój, a ktoś tobie swój, a następnie zamieszczacie wymienione banery na swoich stronach). W ten sposób zwiększymy szansę, że ktoś, kto szuka stron o danej tematyce, trafi akurat na naszą witrynę. Stosując banery musisz się także liczyć z tym, że ktoś, kto kliknie baner z twojej strony - zaciekawiony tym, co ZA NIM znalazł, zostanie TAM i może już do twojej strony nie wrócić... Oprócz banerów często stosuje się też zwykłe linki, które niestety nie przyciągają tak oka jak banery...

KROK 5 - księgi gości i liczniki odwiedzin

I tak na koniec (który zbliża się wielkimi krokami) kilka słów na temat zakładania darmowych ksiąg gości i liczników. Poniżej podajemy dwa adreski, które otworzą nam drogę do tego typu gratisowych dóbr. Oto one:

<http://www.ibt.com.pl/> - gratisowe księgi gości, naprawdę warto wpaść!

<http://www.count.itnet.pl/> - darmowe liczniki odwiedzających, olbrzymi wybór i w ogóle cool! :)

HotBot - www.hotbot.lycos.com

Ten serwis przypada mi do gustu, a to z powodu liczby dostępnych kryteriów. Możemy ustalić datę aktualizacji, język, zawartość strony (np. pliki MP3) i inne. Dla ułatwienia wyszukiwania można ustawić sposób wyświetlenia wyników - czy ma być to opis, liczba linków na jednej stronie etc. Wybór zawartości z pewnością jest przydatny dla poszukiwania muzyki MP3 - wiadomo, wybierasz opcję i wyświetla ci tylko strony zawierające takie pliki MP3. Ułatwia to poczatkową fazę wyszukiwania, kiedy nie znamy dobrych serwisów do downloadu.

Virtualna Polska - www.wp.pl

To mój ulubiony sposób znalezienia informacji. Jednym słowem szybki i niezawodny. Posiada sporo kącików tematycznych oraz możliwości wyszukiwania. Oprócz obszaru poszukiwania (Katalog, Polska, Świat, News lub na serwerach FTP) umożliwia podanie bliższych informacji - data aktualizacji, słowa wymagane na stronie, słowa, których nie może być na stronie etc. Do plusów można zaliczyć coraz popularniejszą możliwość "kustomizacji" wyszukiwarki. Polega to na ustaleniu kilku opcji, które będą aktywne dla danego użytkownika. Kolejną dobrą wiadomością są darmowe konta pocztowe. Kto nie ma jeszcze takiego, niech szybko zakłada. Mimo to są jeszcze minusy - gdy po raz jakiekolwiek popularne słowo, np. "Starcraft", to wyświetlane zostają wszystkie strony posiadające szukany wyraz, nawet znajdujące się wewnętrznie tego samego serwisu (np. starcraft.gry.pl/pliki oraz starcraft.gry.pl/recenzje). Uniemożliwia to szybkie przeglądanie wyników. Dla osób komunikatywnych przeznaczono chat-room - zawsze znajdzicie tam kogoś z Polski lub świata.

Interia.pl - www.interia.pl

Interia to bardzo młody i ostro reklamowany portal. Jako inwestycja radia RMF FM posiada głównie najnowsze informacje z kraju i ze świata. Rozwija się dynamicznie, otwierając coraz to nowe serwisy (motoryzacyjny, komputerowy i inne). Minusem dziecięcego wieku jest mała objętość bazy danych. Nawet najpopularniejsze zagadnienia, jak np. "historia Internetu", powodują wyświetlenie Tylko stron providerów internetowych. Dlatego jako wyszukiwarka na razie nie przedstawia większej wartości. Jednak jeśli chcesz "trzymać kontakt z ludźmi", to zajrzyj tu i załącz sobie darmowe konto mailowe.

Onet.pl - www.onet.pl

Dobry serwis. Umożliwia wybór porównywalnej liczby parametrów co WP. Za to oprócz konta e-maila możemy założyć darmowe miejsce na swoją stronę WWW. Osoby chcące pogawędzić znajdą coś dla siebie - chat-room. Nie jest obiegany, ale zawsze parę osób jest. Szkoła tylko, że posiada troszkę mało kącików tematycznych. Podsumowując: jest to portal warty uwagi, zwłaszcza dzięki darmowym stronom WWW.

GRA TYSIĄCLECIA?

OK, jasne, wiemy. Lekka przesada. Nie ma gier, które mają 1000 lat. Przynajmniej mowa tu o grach komputerowych, bo przecież szachy, warcaby czy kości są na pewno starsze. Tym niemniej właśnie kończy się nam drugie tysiąclecie trwania naszej cywilizacji. I tę okazję chcemy uczcić plebiscytem, w którym nasi czytelnicy wybiorą sobie... najwspanialszą w świecie grę komputerową, w jaką grało się w minionym tysiącleciu. Przy czym "najwspanialsza" nie oznacza: najładniejsza. Nie - chodzi tu o grę, która najbardziej was zachwyciła, która do dziś żyje w waszych sercach, mimo iż zapewne są już gry doskonalsze technicznie czy efektowniejsze wizualnie.

Ponadto wcale nie musi to być gra na PC-ta. Nie, może to być gra na jakikolwiek komputer. Spectrum, jaką konsola, Gameboy, automaty coin-up czy też prehistoryczne gry telewizyjne - wszystko się liczy. Byle tylko była to gra, przy której - aby zagrać - należało patrzeć w ekran telewizora lub monitora.

Jak zatem wyobrażamy sobie ten plebiscyt? Otóż tak: każdy z was wybiera sobie tę JEDNĄ, JEDYNĄ grę, która (jego zdaniem) zasługuje na miano GRY TYSIĄCLECIA. Piszecie jej tytuł na kartce pocztowej, w nawiąsie podając platformę sprzedową. Np. Commando (C-64) czy Saboteur (ZX Spectrum).



Uwaga!!! Można podać swój tytuł!

Gra Roku

- FPP/TPP
- Gra przygodowa
- RPG
- RTS
- Symulator
- Grasportowa
- Gra platformowa
- Wpadka roku

Produkt Sprzętowy Roku

- Akceleratory
- Kontrolery gier
- Procesory
- Płyty główne
- Drukarki
- Głośniki



Program Multimedialny Roku

Imię:
Nazwisko:
Adres:
Podpis:

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 933). Oświadczenie, że niemniej o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



Pomocna dłoń

Wszystkie anony do działu Pomocna dłoń zostały umieszczone na CD/DVD w katalogu Extras/PD. Tam też znajdziecie plik PRZECZYTAJ KONIECZNIE. Jeśli chcesz zobaczyć swój anons - przeczytaj koniecznie :). Przypominam też, że (w wypadku anonsów wysyłanych e-mailami) oferty, które zostaną wysłane na adres inny niż: pd@cdaction.com.pl - NIE BĘDĄ PUBLIKOWANE. Nie będą też publikowane oferty niezgodne z regulaminem tej rubryki... Warto więc się z nim zapoznać.

KUPIĘ

• Gra oryginalna: Magia the gathering (komputerowa). Jakub Dąbek; ul. Spokojna 10; 83-031 Łęgowo. Tel.: 0586911130. E-mail: jurga_d@tenbit.pl

• Game boy-a color ewentualnie wymienię na grę/gry komputerowe. Michał Muszkietor; ul. Sienkiewicza 23; 44-190 Knurów. E-mail: heroem@g2.pl

• Le Mans 24 Hours. Mój e-mail: fear_pl@poczta.onet.pl. Adres: Tomasz Wiśniewski, ul. Jana Sawy 5/106; 20-632 Lublin

• Pilnie kupię ORYGINALNA grę Trespasser, koniecznie z instrukcją. Cena do uzgodnienia. Jacek Piecko; ul. Burdzińskiego 9 m. 11; 03-480 Warszawa. E-mail: jpbonzai@poczta.onet.pl

• Dodatek do Baldur's Gate za rozsądną cenę lub wymienię na: Shadow Over Riva, Mayday, Jack Orlando, Earth 2140, Earth 2140 misje, Grand Touring, Spellcross, Shogo PL, Emergency. Ew. je sprzedam (cena od 20 do 30 zł). Oryginalny Arkadiusz Michałik; ul. Nożownicza 44/10; 50-147 Wrocław, tel. 071/342-35-66.

• CD-A nr 27 (sierpień, 8/1998); nr 28 (październik, 10/1998); nr 29 (listopad, 11/1998). Mój adres: Marek Grabowski; ul. Raszkowska 1/10; 60-162 Poznań; tel. 060-627-267 (po 18:00); (061) 86-89-710 (po 18:00). E-mail: 48605627267@textplus.gsm.pl (temat: CDA)

• Kupię film z 1966 r. "Inwazja potworów", reż. Inoshiro Honda. Piotr Klimczuk; Bezwola; ul. Planterska 2; 21-310 Wolzyn; tel. (083) 35-20-259

• Poszukuję następujących gier: Wolf 3d; Doom 1 i 2; WarCraft 1 i 2; StarCraft; Prince of Persia 1 i 2; Quake 1; Duke Nukem 3d; Forsaken; Red Alert; Tiberium Sun; Age of Empires; Dune 2000; Last Bronx; Actua Ice Hockey; NBA 97; Tomb Raider 1; Heroes of Might And Magic 2 PL; Settlers 2 PL; Kick Off 97; Hexen II; Moto Racer; Blood 1; Ignition; MDK 1; Jack Orlando; Colin McRae Rally; NFS 2; Virtus Cop 2; Reah; Virtus Fighter 2; Resident Evil 1; Monkey Island III; Shadow Warrior. Tylko ORYGINALY. Kontakt: Łukasz Skorupski; ul. Wiśniowa 24/28; 53-137 Wrocław; tel. (071) 78-35-965

• Kupię oryginalną wersję Warcraft 2, najlepiej Deluxe version. Kontakt: Marcin Iwaniec; ul. Legnicka 82/5; 54-206 Wrocław. E-mail: iwaniec_marcin@poczta.onet.pl. tel./faks: 071 351 72 92

FORUM

• Zapraszam do współpracy przy tworzeniu gazetki internetowej!!! Mój e-mail: dreus@ptf.pl

• Szukam kodów do: Exterminata, Freespace; autovector@t1.com.pl

• Poszukuję kodów do gier: GTA, CROC, THE SIMS, SYDNEY 2000, TOMB RIDER 2 i 3, FALLOUT 2, MOTORHEAD. AD. Proszę o kontakt: e-mail: romanczuk@strony.wp.pl lub romanczuk@wp.pl

• Poszukuję ludzi zajmujących się elektroniką, zamierzam w niedalekiej przyszłości otworzyć witrynę o temacie

podstawach elektroniki i potrzebuję kogoś, kto pomoże mi pisać arty. nt. podstaw elektroniki... Z góry Wszystkim dziękuję. Piszcie na adres: kuki@poland.com

• Czy istnieje coś takiego jak dodatki do Knights and Merchants? Proszę o nadesłanie mi kodów do Hopkinsa FBI. Mój E-mail: diaboladarek@poczta.onet.pl

• Plini poszukuje kodów do needforspeed porsche. Kody proszę nadsyłać pod adres e-mail: kobra-mz@g2.pl. Krzysztof Dzida, Małochwiej Duży 50, 22-300 Krasnystaw, woj. lubelskie. E-mail: prisone-ner@g2.pl

• Szukasz kodów? Zapraszam na moja stronkę z tipsami do gier!!! http://free.of.pl/t/tipsy_kerimka

• UWAGA, uwaga, nowo otwarta strona www.otchlan.hg.pl - gry, zapowiedzi, kursy i inne!!!!

• Krzyki Blagam, niech ktoś wie, gdzie można kupić taką maskę sylwek@g2.pl

• Jeżeli nie interesujesz się programowaniem lub nie chcesz się tego nauczyć, to nie wchodź na naszą stronę. Tam znajdziesz programy, kody źródłowe, kursy (HTML, Delphi, Pascal, C++, ASP, Assembler, Java), artykuły o programowaniu i wiele innych. Zapraszam: <http://www.programowanie.of.pl>

• Bardzo dobra strona poświęcona polskiej scenie hip-hopowej. Zapraszam pod adres: <http://www.hiphopage.hg.pl> - a tam wszystko, czego szukacie!

• Powstała CoolWeb - moja strona domowa. Znajdziesz tam dużo fajnych rzeczy (szczególnie po 6.10.2000 :)). Oto jej adres: www.coolweb.prv.pl

• Jestem MŁTY, a to moja strona: www.kk.net.pl/~pojaws

• Zapraszam wszystkich do nowo powstałego serwisu dzdżownica o DOBREJ muzyce i nie tylko. Na stronie znajdziesz wiele ciekawych informacji na temat Nirvany, The DOORS, Toy Dolls itp. Oprócz tego wiele innych ciekawych informacji. ZAPRASZAM DO ODWIEDZENIA STRONY www.dzdzownica.prv.pl #

• Potężny rozrywkowy serwis Alejaja. Ponad 20 kategorii tematycznych dowcipów, MP3, zdjęcia, programiki, filmiki, historyki, wiele innych... Nie bądź do tyłu, wejdź na <http://alejaja.prv.pl>. Naprawdę warto!

• Zapraszam na stronę o Beastie Boys - www.kki.net.pl/~mikgaj

• Licznik. Dzięki wszystkim za pomoc! Listów przyszedł wiele i wkrótce każdy znajdzie tam coś dla siebie. www.nkt.prv.pl

• Strona jest o wszystkim, więc wkrótce każdy znajdzie tam coś dla siebie. www.nkt.prv.pl

• Zapraszam na moją stronę domową. Jej adres to www.dreus.prv.pl

• Mam problem - szukam solucji (bądź kodów) do gry pt. Lary7. Akafara2@poczta.wp.pl

• Mój e-mail to polipmonstrum@poczta.wp.pl, jestem sobie polip i odpiszę wszystkim i w ogóle, programuję w Pascalu i Delphi, kupiłem kolekcję 3 w 1 - Avalon (Autka itp.)

• Zapraszam do odwiedzenia mojej strony! Jeśli macie jakieś propozycje, co można zmienić, to ślijcie maila na adres: woock@g2.pl WOOCK@SH.PL

• Zagram przez modem w H-L. Mój mail to madmax3@poczta.wp.pl

• Potrzebuję pilnie pomocników przy tworzeniu strony z tabułkami i wszystkim, co dotyczy gitarowej muzyki. Mieć widziane panie. Kontakt: odgniotek@poczta.wp.pl. Gwarantuję odpowiedź w 100%, ale tylko w czwartki i wtorki.

• Poszukuję informacji o Nascar Heat firmy Hasbro: mgajda@kki.net.pl

• Grupa B&L (BEGŁAM) ogłasza nabór. Przyjmowani będą tylko ci, którzy chcą się uczyć, pragną tego i dążą do tego. Jesteśmy grupą samouczącą się, każdy pomaga każdemu i nie ma chamsów, bo ktoś jest gorszy. Każdy kiedyś taki był! Chcesz się przyłączyć? PISZ! baksa@poland.com; nasza lista dyskusyjna to be-

glam@egroups.com; aby się na nią zapisać, pisz: subscribe-beglam@egroups.com

• Zagram w gry: Quake 2 i 3, NFS (nieważne, który), no i w co chcecie. Mój e-mail to: piotrdrudzinski@poczta.wp.pl

• Zapraszam wszystkich na stronę o grach RPG, karcianach, planszówkach i bławieńskach. Znajdziesz tam wiele informacji, solucje eRPG, listy kart, forum dyskusyjne itd. Możliwość uczestnictwa w grze online!!! Wystarczy, że wejdziesz na www.bbprg.com. Biggy@bbprg.com

• Ufo's. Jeśli ktoś ma problemy z Ufo's, niech wejdzie na stronę: <http://www.gra.obywatel.pl/Ufos.htm>. Kamcio z Gdańskiego

• Zapraszam wszystkich wielbicieli sagi Oddworldu na jedną z niewielkich polskich witryn o tej tematyce. Poszukuję współpracowników w tworzeniu tego site'u. Oto jego adres: www.oddworld.prv.pl. Mój mail: rade5@poczta.wp.pl

• Najnowszy, aktualny - pierwszy numer magazynu internetowego WIATRAK dostępny pod adresem: www.kki.net.pl/~mklodzio. A w nim m.in. o mieście Konstki, gry, na luzie, piłka nożna i wiele, wiele innych. Maile wysyłać na dwa adresy: mklodzio@poczta.kki.net.pl lub wiatraczek1@poczta.wp.pl. Serdecznie zapraszam!!!

• Zapraszam wszystkich uczących się (i nie tylko...) na stronę www.gotowce.prv.pl. Oprócz licznych "pomocy naukowych" mnóstwo humoru, zabawnych mp3 i czasu serio - Java Scripts, czyli niezbędnik każdego webmastera. Uwagi na adres: wojtek@poczta.fm

• Jeśli chcesz zaprenumerować darmowego e-zina Computer Mag, który zajmuje się sprzętem, programowaniem, telefonią komórkową i innymi ciekawostkami, to wysuń pusty mail na adres ysserian@go2.pl.

UWAGA
Michał W. z Łodzi - Grzegorz przysłał nam list. Twierdzi, że nie może odesłać Ci gry (patrz ramka w 11/00), gdyż zginął mu Twój adres. Skontaktuj się z nami - przekażemy Ci adres Grzegorza, byś mógł się z nim ponownie skontaktować.

• Nowy serwis MaTraX'a =:-). Wiele ciekawych rzeczy dla każdego: muzyka, gry, tipsy =:-). Adres: <http://www.warezpl.com>

• Zrobimie stronę! <http://yeslik.w.interia.pl> - jest tam klub, chat i dużo innych bajerków. Ta strona jest o wszystkim i dla wszystkich, zapraszam wszystkich). Yeslik@interia.pl

• UWAGA: powstaje nowa gra RPG pt. Wrota czasu. Czekajcie cierpliwie!!! Grę tworzy SZAMAN: szam_m@poczta.wp.pl

• Niedługo wystartuje nowy odlotowy mag internetowy: wszystkich chętnych do zaprenumerowania zina proszę o kontakt pod adresem gambinus@poland.com

• Pomogę KAŻDEMU mającemu się z Simon the Sorcerer 2, Sam & Max, Police Quest 3 i wieloma innymi przygodzkami (oczywiście starszymi). Piszcie na adres: jacekhalas@szkoła.net

• Pomogę każdemu, kto ma problem z TR1, TR2, TR3, TR4 + wszystkie dodatki. E-mail: trmaster@poczta.onet.pl, tel.: (0-13) 4460335

Zostalem oszukany przez: M. Burego, Sepolno, woj. kujawsko-pomorskie. Mianowicie, osobnik ten miał się ze mną zamienić na DVD-ROM. Ja miałem dać mu grę. Moja gry wyszły mu 2 października (doszły do niego 11 października). (...) Dalej mu 3 pełne, oryginalne wersje gier: Broken Sword 2, A.D.2044, Podwodne kłopoty Buda Tuckera... t. Wydra, Kraśnik Lub.

>>> Panie M. Bury - albo szybko i uczciwie wyjaśnisz sprawę, albo... Albo pokażemy Ci, że oszustwo czasem cholerne nie poplaci. A uwierz mi, że mamy parę metod narobienia nie tylko obciążu, ale i kłopotów... Prawdziwych kłopotów. Dla tych, co wykorzystują nasze lamy dla swoich "geszefów" litosći i zmilowania nie zamierzamy. Przemyśl to - byle szybko.

Kurs C++

część 9

Wiktor Zychla
wzychla@vulcan.pl

lista dyskusyjna kursu:
<http://members2.boardhost.com/TorqDJGPP>

Bardzo często programista staje przez duży problemem: zaimplementowany algorytm daje ciekawe wyniki, tyle że w żółwim tempie. Wyjścia są dwa. Odczeka jakiś czas, a problem rozwiąże się sam dzięki wzrostowi mocy obliczeniowej komputerów. Albo po prostu zmienić algorytm na lepszy.

Szybka arytmetyka na liczbach rzeczywistych

Algorytm tworzenia fraktałnych zbiorów Julii, który ostatnio przedstawiłem, nie stety ma jedną wadę. Jest żenująco wolny. W każdym razie mnie nie zadowala. Ma jednak i zaletę: dość łatwo go zrozumieć, prościej już się po prostu nie da.

Tradycyjnie zaczynę od mierzenia czasu potrzebnego na przygotowanie przykładowych zbiorów Julii. Odpowiedni program znajdziesz na CD w podkatalogu **Julia1**. Oto czasy, jakie otrzymałem (nie używałem żadnych przełączników do optymalizacji):

c	czas
(0, 0)	4,29
(-1, 0)	2,96
(0,5; 0,5)	1,97

Oczywiście najdłużej (4,29 sekundy) trwało generowanie owego "kółka" (patrz po przedni odcinek). Jest tam dużo punktów, dla których algorytm musi wykonać maksymalną liczbę iteracji (u nas było to 31).

Z każdym razem program mozolnie liczy $x * x + c$ dla liczb zespolonych i, jak nie trudno się domyślić, właśnie to jest wąskim gardłem. Operacje na liczbach zmienno-przecinkowych są już i tak dość wolne, a przecież liczby zespolone to coś więcej.

Nieoceniona okaże się pewna bardzo ciekawa idea: otóż wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z operacjami na liczbach rzeczywistych, można reprezentować je za pomocą liczb całkowitych.

Na przykład zamiast 1.0 można pamiętać 1000. Zamiast 1.5 - 1500. Dodawanie i odejmowanie jest trywialne. Chcesz policzyć: 2,879 + 1,33? Proszę bardzo: 2879 + 1330 = 4209. Wynik oryginalnego dodawania: 4,209.

A co, jeśli interesuje mnie większa dokładność niż 3 miejsca po przecinku? Albo jeśli

```

z = x + y;
e = clock();
printf("typ double: %2.2f\n",
       (double)(e-s) /
CLOCKS_PER_SEC);
return 0;
}

```

otrzymując wyniki: 0,77 dla typu int, 1,76 dla typu double (program w katalogu **TestPlus**). Podobnie przetestowanem mnożenie (program w katalogu **TestRazy**), otrzymując wyniki: 1,26 dla typu int, 1,81 dla typu double.

Wygląda więc na to, że druga wersja jest o... 19 razy szybsza!



Rezultat taki sam jak ostatnio, ale 19 razy szybsze!

Zastosowałem tę technikę w programie rysującym fraktal Julii (katalog **Julia2**).

```

#include <stdio.h>
#include <pc.h>
#include <allegro.h>
#include <time.h>

clock_t s, e;

```

BITMAP* bufor;

int cx=0, cy=0;

void RysujJulie()

{

int i, j, px, py;

int xn, yn, x2, y2, x, y;

unsigned char c;

for (i=

1920, px=0; i<1920; i+=6, px++)

for (j=

1920, py=0; j<1920; j+=8, py++)

{

c=0;

x=i; y=j;

x2=x*x;

y2=y*y;

while ((x2+y2)<4000000) &&

(c<31)

{

c++;

y=((x*y)>>9)+cy;

x=((x2-y2)>>10)+cx;

x2=x*x;

y2=y*y;

}

((short int *)bufor->li-

ne)[py][px]=

makecol16(8*c, 255-c, 8*c);

}

blit(bufor, screen, 0, 0, 0,

0, 640, 480);

}

int main()

{

int err;

allegro_init();

set_color_depth(16);

if ((err=set_gfx_mode(GFX_AU-

TODETECT,

640, 480, 0, 0)<0)

{

printf("Error: %s\n", alle-

gro_error);

return(1);

}

bufor = create_bitmap(640,

480);

s = clock();

RysujJulie();

e = clock();

getch();

```

destroy_bitmap(bufor);
textmode(3);
printf("Czas rysowania: %2.2f
      (double)(e-s) /
CLOCKS_PER_SEC);
getch();
}

```

Oto uzyskane czasy:

c	czas
(0, 0)	0,22
(-1, 0)	0,16
(0,5; 0,5)	0,11

Wygląda więc na to, że druga wersja jest o... 19 razy szybsza!

a dodawanie:
(a, b) + (c, d) = (a + c, b + d)

Po rozpisaniu wzorek [1] przyjmuje więc postać:

(xp, yp) -> (xp * xp - yp * yp + cx, 2 * xp * yp + cy) [2]

Jeśli popatrzyż uważnie na postać liniek programu [1] i na to, co teraz wyliczyłem, to zobaczyż, że to jest dokładnie to samo (pamiętałem o tym, aby przy mnożeniu przesuwać o odpowiednią liczbę bitów w prawo, a zamiast pisać $(2 * xp * yp) >> 10$ napisałem $(xp * yp) >> 9$).

się, jaka jest różnica, proponuję uruchomić program z katalogu **Julia4**, który przygotowałem właśnie w 320 x 200 x 8 bpp. Mam nadzieję uciąć tym wszelkie uwagi. Na moim komputerze ta wersja generuje... 71 FPS, aż przyjemnie patrzeć!



Zbiorzy Julii w 3D

Do tej pory mówiłem o zbiorach Julii w przestrzeni liczb zespolonych. Okazuje się, że model działa równie dobrze w przestrzeni kwaternionów, czyli w przestrzeni... czterowymiarowej. Oszczędzając szczegółów technicznych, za to chciałbym zainteresować wszystkich wyjątkowo ciekawym programem. To QUAT autorstwa Dirk Meyera. Dzięki QUAT-owi można oglądać trójwymiarowe obrazy takich zbiorów. Program (binarny i źródłowy) możnaściągnąć z: <http://www.cipr.us.uni-stuttgart.de/~phy1733/index.html>. Dodam, że rozpowszechniający jest na podstawie licencji GNU.

To, co mi się podoba najbardziej, to możliwość tworzenia obrazów stereoskopowych (w końcu cztery wymiary oglądane w trzech to coś więcej niż w dwóch). Oto kilka przykładów.

Animacja zbiorów Julii

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dół prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zatrzymać funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ($x * x + c$) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainteresowanych zapraszam do lektury, a niezainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Każda liczba zespolona jest parą liczb rzeczywistych. Aby więc przetłumaczyć wzór układu iteracyjnego $x -> x * x + c$, najpierw należy sobie uświadomić, że zarówno x, jak i c są PARAMI liczb. Niech więc $x = (xp, yp)$, a $c = (cx, cy)$.

Nasz wzorek wygląda więc jako tak: $(xp, yp) -> (xp, yp) * (xp, yp) + (cx, cy)$ [1]

Mnożenie liczb zespolonych wyraża się wzorem:

$(a, b) * (c, d) = (ac - bd, ad + bc)$

Aby przekonać

po artykule na temat wicherowania dostałem kilka listów od "fachowców", którzy wyrażali się bardzo niepochlebnie o prędkości działania tamtego programu. Wydawało im się, że kiedy implementowali podobne algorytmy w assemblerezie, to całość działała o wiele szybciej. W związku z tym skrytykowali sens programowania w języku C w ogóle, obstając przy swoim "asm rule".

Mandelbrot zadał następujące pytanie: czy w zbiorach Julii panuje jakiś porządek? Czy kształty uzależnione od parametru c można jakoś usystematyzować?

Na przykład w zbiorach Julii panuje jakiś porządek? Czy kształty uzależnione od parametru c można jakoś usystematyzować?

Jako czynnik porządkujący wybrano właściwość "bycia spójnym". Zauważono bowiem, że niektóre zbiorzy są spójne (tzn. są jednym kawałkiem, np. kółko, den-

dry), inne zaś są całkowicie niespójne (tzn. składają się z nieskończonych liczb małych kawałków).

Ponieważ parametr c jest również liczbą zespoloną, Mandelbrot postanowił przeprowadzić eksperyment, w którym na płaszczyźnie zespolonej punkty odpowiadające spójnym zbiorom Julii zaznaczały się ustalonym kolorem.

Pierwsze obrazy fraktałnego zbioru, jaki ukazał się oczom badaczy, szybko obiegły świat. Dziś są popularzowane w wielu publikacjach.

Aby zobaczyć zbior Mandelbota, wystarczy bardzo nieznanie zmodyfikować funkcję generującą zbior Julii.

Program w katalogu **Mandelbrot**.



Zbior Mandelbota niezwykły jest tylko jeden...

```
void RysujMand()
```

```
{
    int i, j;
    double px, py;
    complex<double> x;
    unsigned char iter;

```

```
    clear(bufor);
    for (j=0, py=
```

```
2.1; j<480; j++, py+=0.00875)
        for (i=0, px=
```

```
2.5; i<640; i++, px+=0.00625)
    {
        iter=0;
        c=complex<double>(px,
```

```
py); //1
        x=complex<double>(0, 0);
    //2
        while (abs(x)<4.0) &&
```

```
(iter<255)
    {
        iter++;
        x=x*x+c;
    }
    ((short int *)bufor->li-
```

```
ne)[j][i]=
    makecol16(255-iter, iter, iter);
    blit(bufor, screen, i,
```

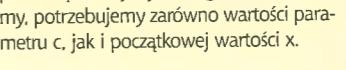
```
, j, i, j, 1, 1);
    }
}
}
```

fragmentu "szyjki" zbioru Mandelbota.



Coś, co na pierwszym obrazku jest tylko małą plamką.

Na zbliżeniu okazuje się KOPÍA całego zbioru Mandelbota.



A co dalej? Zobacz sam.

Zbior Julii

Układ iteracyjny

$x = x * x + c$

2 CD PCFormat®

Porady, kursy, informacje

www.pcformat.pl

Cyfrowe zblżenie

- ✓ Kompendium komputerowej fotografii



Wszystko dla mnie, za darmo!

- ✓ 40 aplikacji, które można zdobyć, nie płacąc ani złotówki
- ✓ pakiety biurowe
- ✓ programy graficzne
- ✓ PIM-y
- ✓ Narzędzia do prezentacji
- ✓ Tworzenie stron WWW
- ✓ Aplikacje CAD
- ✓ Modelowanie 3D
- ✓ Użytki
- ✓ Serwisy online (biura wirtualne, albumy fotograficzne, przechowywanie danych i inne)



Heavy Metal

- ✓ Roboty - panowie i przyszłość inteligencji czy sługi i śmieszne dziwadła?

Na dwóch CD pełne wersje

Hemera Photo-Objects Sampler

Internet Explorer 5.5

Mail Watch

Second Copy

Safeclean Utilities 2.0

WinOptimizer 99

WS_Ping ProPack 2.1

Uninstall Manager 2.0

Web Personal Edition

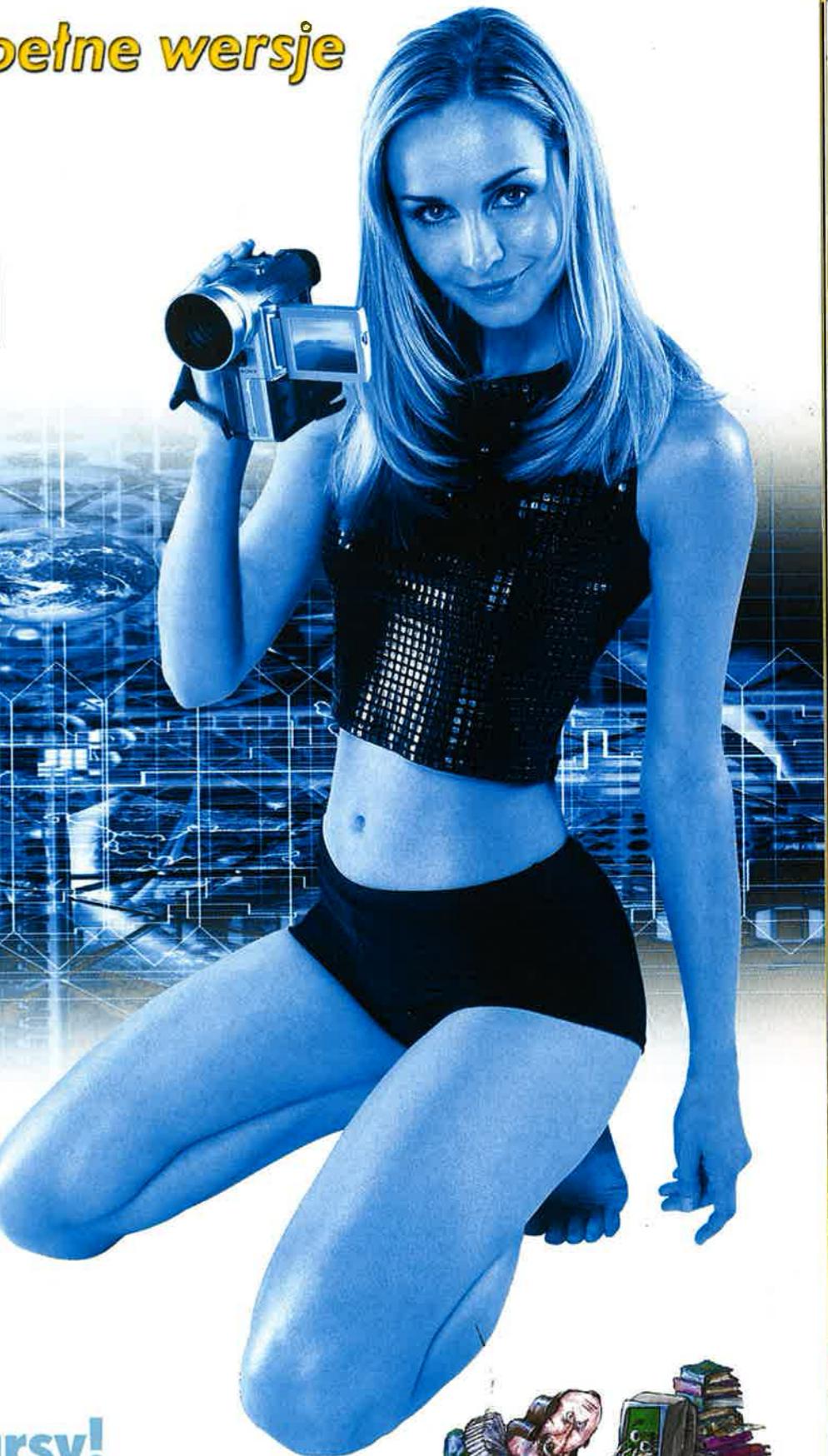
ProtectX 3.05

GenoPro 1.71

Forte for Java, Community Edition

Singularity 3.0

SmartDraw 3



polski program
multimedialny
pełna wersja
całokompaktowa

Tropikalne
ryby
akwariowe

Poradniki, przewodniki, kursy!

- ✓ SB Live 5.1 Platinum. Player 512

- ✓ Coolery

- ✓ Sterowanie głosem

- ✓ Procesory

- ✓ 20 substancialnych porad dla Worda 2000

- ✓ Wielkie pieniądze (Microsoft Money 2000, pakiety finansowe)

- ✓ Windows - zapomniane narzędzia



Poszukiwana jest MYSZ...

...żiva lub martwa

Heh, nie wiemy, czy zdajecie sobie z tego sprawę, że za kilka dni będziemy mieli nowy, już dwudziesty pierwszy wiek! Dzięki temu będziemy mogli kiedyś napisać, że żyliśmy na przelotem XX i XXI wieku. Jak to dume nie brzmi! :) No ale przestańmy już zachwycać się nieustannie płynącym czasem ("dziś sam jestem dziadkiem...") - dop. Raziel). Ekhm... Otóż tym razem przysykałiśmy dla was programki ukazujące sposób wykorzystania myszki w Pascalu, a także... wyniki naszego minikonkursu!

PolarX & Raziel (Blue East Software)

Przypomnijmy może najpierw, jakie było wasze zadanie. Otóż zadaliśmy was pytanie: "Czym różni się Pascal od Turbo Pascala?". Rozwiązań na konkurs przyszło naprawdę wiele, za co wszystkim czytelnikom dziękujemy. Wasze odpowiedzi były bardzo zróżnicowane, ale za chwilę przekonacie się o tym sami. Najpierw wyniki. Otóż wszem i wobec ogłoszamy, że zwycięzcam drugiego pascalowego konkursu zostali... WSZYSCY BIORĄCY W NIM UDZIAŁ! :). A dlaczego to? Ano dlatego, iż nie chcieliśmy nikogo wyróżniać, nie będąc sami w 100% pewni odpowiedzi :). Może to i troszka śmiaśnie brzmi, ale ten nasz konkursik miał być taki raczej "dla ja". Jak już wcześniej wspomnialiśmy, przyszło do nas wiele ciekawych odpowiedzi. Postanowiliśmy wybrać dla was kilka najciekawszych i opublikować je. No i to też czynimy :).

Czym się różni Pascal od Turbo Pascal?

Po pierwsze: Pascal był fizykiem (chyle). Turbo Pascal raczej nim nie był. Po drugie: Pascal i Turbo Pascal to dwie różne nazwy tego samego języka programowania. Ale czemu nadano mu dwie nazwy? Przypuszczam, że w celach reklamowo-promocyjnych. Pascal powstał w czasach, gdy kompy były baaardzo wolne i nazwa Turbo Pascal miała powiedzieć ludziom, że kompilator będzie chodzić szybko nawet na ich słabym sprzęcie, a w rezultacie zachęcić do kupna. Po trzecie: no to na tyle.

Guinea

NAGRODA: wyśrubowany śrubokręt

To jest jak z C i C++. Nowsza wersja zawiera stare procedury i funkcje, ale ma także dołożone nowsze, bardziej na czasie. Kiedy projektowano Pascal, nie było czego takiego jak programowanie obiektowe czy "hermetyzacja" danych i funkcji, a "modularyzacja" programów pozostawała na bardzo niskim poziomie. To wszystko weszło razem z C++, potem przeszło na Turbo Pascal. Kompilator TP umie wykorzystać nowe możliwości nowszych procesorów (nowszych dla niego, np. 486), takie jak 32-bitowe instrukcje koprocesora. Jedną z przydatniejszych rzeczy jest wprowadzenie nieskończonego stringa, który jest nadal używany w Delphi 5. Dla programów DOSowych szczególnie wartościowa jest obsługa trybu chronionego procesora, która z kolei okazuje się niezmiernie pomocna w programach opartych na Turbo Vision (także wspomnianym dodatku).

Andrzej N. "SirTAP"

NAGRODA: długopis z automatycznym zmieniaczem płyt

Witam. Otóż odpowiedź jest prosta: Turbo Pascal to po prostu podkręcona wersja Pascal (Pascal działa ze zwykłą prędkością, a Turbo Pascal z prędkością Turbo). (...)

Marcin J.

NAGRODA: turbospążarka (z unowocześnioną opcją TURBO, oczywiście)

Pascal to ogólna idea języka programowania. Turbo Pascal to konkretna realizacja (interpretacja) tego języka na konkretne komputery klasy PC, zrealizowana przez (konkretną :) - MY) firmę Borland. (...)

GraCz

NAGRODA: baaardzo konkretna; konkretny jednocalowy monitor, z konkretnym jednokolorowym wyświetlaczem (w konkretnym kolorze, ma się rozumieć)

Jak sami widzicie, mieliśmy troszkę czytania :). No ale pora zamknąć już temat konkursu i przejść do rzeczy bardziej konkretnych (hie, hie :)). Tak więc dziś zajmiemy się obiecaną myszką :). Pierwszym krokiem w naszych dzisiejszych poczynaniach będzie stworzenie prostego modułu, który ułatwi nam później posługiwanie się myszką. Zatem włącz swojego Turbo Pascala i do dzieła!

NAGRODA: wyśrubowany śrubokręt

{moduł006 - obsługa myszki}

unit moduł006;

interface

uses dos;

procedure PokazMysz;
procedure UkryjMysz;
procedure PozycjaMysz(var x,y,b:word);
procedure KlatkaMysz(x1,y1,x2,y2:word);

implementation

procedure PokazMysz;
var r:registers;
begin
r.ax := \$0001;
intr(\$33,r);
end;

procedure UkryjMysz;
var r:registers;
begin
r.ax := \$0002;
intr(\$33,r);
end;

procedure PozycjaMysz(var x,y,b:word);
var r:registers;

begin

r.ax := \$0003;
intr(\$33,r);
x := r.dx;
y := r.dx;
b := r.bx;
end;

procedure KlatkaMysz(x1,y1,x2,y2:word);
var r:registers;

begin

r.ax := \$0007;
r.cx := x1;
r.dx := x2;
intr(\$33,r);
r.ax := \$0008;
r.cx := y1;
r.dx := y2;
intr(\$33,r);
end;

end.

Objaśnienie:

{1} polecenie KlatkaMysz wywołujemy wraz z parametrami w nawiasie (x1,y1,x2,y2), które określają współrzędne punktu początkowego i końcowego obszaru, po jakim może grasować nasza myszka.

W powyższym programie daliśmy naszej mysce do dyspozycji około 1/4 powierzchni ekranu monitora. Moglibyśmy do tego dodać jeszcze np. wyświetlacz aktualnych współrzędnych. Postanowiliśmy jednak przejść szybko do myszki w trybie graficznym, aby tutaj pokazać was, do czego tak naprawdę możemy wykorzystać naszą podopieczną :). Zacznijmy więc od rzeczy banalnej - od zainicjowania myszki w trybie graficznym.

{program107 - mysz w 640 x 480}

program program107;
uses moduł006,crt,graph;
var sterownik,tryb:integer;

procedure inicjacja;
begin
sterownik := 9;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

myszka;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;

begin

inicjacja;

paint;

closegraph;

end;

tryb := 2;

initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');

end;</

SCENA Komputerowa

ZX-PARTY 2000

Ostatecznie więc udało się nam zorganizować kolejną ZX-PARTY. Hehehe. Trzeba przyznać, że było ostry, ale może zaczniemy od poczynku. Party tym razem miało miejsce we Wrocławiu, w dniach 25-27 sierpnia. Nasza ekipa, jak zwykle, pochodziła z Krakowa. Nasza podróż była dość mazająca, biorąc pod uwagę upłyty oraz brak tradycyjnych rozrywek podczas jazdy szosą na Opole. Cały czas oczekiwaliśmy na małe panie stojące wzdłuż drogi, a tu - niestety Katastrofa. W końcu zdążyła się jedna kobieta pracująca; niewiele to, aczkolwiek jej zachowanie w pełni wynagrodziło nam deficit "pań". Stała ona na skraju ulicy i wyglądała wręcz nienaturalnie, machając do ludzi w samochodach, płasując i wiącąc się, jakby jej ciemem kierował jakiś gigantyczny lalkarz. Jakby zawieszona była na sznurkach, niczym marionetka. Byliśmy tak zszokowani tym kreatywnym widokiem, że nawet zapomnieliśmy wykrzyknąć w jej stronę paru całych łudziek blyskotliwych uwag.

Teraz nasza żałoga była nieco większa, gdyż zabrała się z nami moja siostra; nie za bardzo interesuje się ona komputerami ośmiorodowymi, jest jednakże żywotnie zainteresowana wszelkimi innymi czynnościami, które podejmowaliśmy na opisywanym spotkaniu, hehehe. Chciałbym jej w tym miejscu podziękować, jako kierowcy, za to, iż podczas podróży musiałem zmieniać sobie spodnie odzieżne po jej odważnej szarży czołowo na poloneza; jednocześnie chciałem ją pocieszyć, iż następnym razem to już na pewno trafi.

Tak czy inaczej, po ponad pięciu godzinach dotarliśmy na miejsce. Organizatorem party był WILL, założyciel najlepszego polskiego maga spectrumowego "ZX-LAND", który potem przejęła grupa ILLUSION. Jako że jego bratem jest FLEA, komodorowy swapper, na miejscu pojawiło się też paru komodorowców. Jeśli zaś chodzi o właściwych gości, to ostatecznie Polaków było najmniej. Najwięcej było ludzi z zagranicy; pokazały się Czesi, Słowacy i Angliści. Ostatecznie więc zorganizowaliśmy normalne party, a nie tylko meeting, jak to było w zeszłym roku. Przyjechali członkowie najlepszych spectrumowych grup: K3L, 3SC, RAWW ARSE, ILLUSION (z tej ostatniej był tylko MAŁY, szkoda); nareszcie były normalne kompoty, albowiem prac uzbierało się dosyć sporo...)

Ale leżmy chronologicznie. Pierwszy dzień - piątek - nie był szczególnie oficjalny (inna sprawa, że całe party nie było za bardzo oficjalne, hehe). Ludzie gadali, pili, ponadto pili oraz pili. Jedynym zaplanowanym punktem programu było oglądanie dem z wcześniejszego o tydzień - o ile mnie pamięć nie myli - party CHAOS CONSTRUCTIONS 2000. Tiaaaa... Trzeba przyznać, iż prace owe zrobiły na wszystkich plonujące wrażenie. Dla mnie było to tym bardziej miłe, że wygrali moi koledzy, grupa BRAINWAVE, i to swoim pierwszym "pełnometrażowym" demem. Przy okazji tego samego dnia zdezaktywowałem na wiele parę ton sprzętu elektronicznego, usiłując podłączyć wszystko w celu przeprowadzenia prezentacji w dniu następnym. Okazało się, że fazy zasilania były niezgodne (czytaj tak, iż się tam nie znam, jam czek prosty, do elektryki nienawykyty), tak aby

inaczej straciłem oba moje Spectrumy :((- Timexa z twardem dyskiem oraz ZX-a 128K, zanim w reszcie udało się jako tak przygotować sprzęt.

W drugim dniu dojechało jeszcze trochę osób, tak z Polski, jak i z Czech. W tym dniu miały być kompoty, lecz stanowiło to dla nas pokąźny problem, albowiem większość zmieniała sobie spodnie odzieżne po jej odważnej szarży czołowo na poloneza; jednocześnie chciałem ją pocieszyć, iż następnym razem to już na pewno trafi.

Wczorkiem rozpoczęły się prezentacje prac, które co poniekroć kończyły już na miejscu od dwóch dni. Trzeba przyznać, iż obawiałem się, że prace owszem będą miały, a ostatecznie ich liczba we wszelkich kategoriach była zupełnie rozsądna. To samo dotyczy jakości, zwłaszcza intra 1K były doskonale; warto w tym miejscu wspomnieć o dziele Gasmana/RA oraz Baze'a/3SC (dwa pierwsze miejsca). Jeśli chodzi o grafikę, to całkiem słusznie wygrała Hanna/CrazyTronic, chyba jedyna kobieta na spectrumowej scenie. Szkoda, że wspaniała muzyka, której autorem był TDM/K3L, miała zaledwie trzecie miejsce, powinna być pierwsza... Co do demo competition, to już faktycznie były jaja jak balony (i bardzo dobrze); w sumie wszystkie prace to były crazy-dem, przy większości z nich można było umieć na hiperwentylację ze śmiechem. hehehehe, a wygraf oczywiście szaleniec Hellboy (ten nick tak się właśnie pisze, hehe). Trzeba przyznać, iż ludzie poszli w kierunku dobrej zabawy, a nie zabijania się o to, kto jest lepszy - i to mnie cieszy.

Po wyżej wspomnianej części spotkania zaczęła się kolejna ostra impreza - nie tylko pod względem muzycznym, choć istotnie słuchaliśmy głównie metalu (BAL-SAGOTH) oraz techno-metalu (zespół mój i Vavrzon - SOYTINBG). Atmosfera była iście wspaniała, dawno się tak świetnie nie bawiłem (i nie tylko ja, o czym świadczą listy, jakie dostawałem po party). Chociaż patrząc na bilans, hehehe, to sprzęt pożałował w cholera dość sporo: telewizor, wzmacniacz, peacetowa karta graficzna i kilka Spectrumsów... Szkoda, szkoda, lecz - jak już pisalem - nie przeszkodziło nam to ostatecznie ani w przeprowadzeniu kompotów, ani w dobrej zabawie.

Wszystko wskazuje na to, że w przyszłym roku znów zorganizujemy ZX-PARTY i - prawdopodobnie - znów we Wrocławiu. Zapraszamy wszystkich prawdziwych spectrumowców!! :)

A poniżej znaleźć możecie wyniki tegorocznego ZX-PARTY.

ZX-PARTY 2000 FULL RESULTS

Demo Competition:

1. Popierdolne Demo/Hellboy&Factor6 84 pts
2. Zabhma/Plonba In 67 pts
3. Power of Love/Denis Of Cassiopela 56 pts
4. Sputnik/naTrent&Habib of Sputnik 53 pts

Intro Competition:

1. Quattro Formaggio: Gasman/Raww Arse 82 pts
2. Dig-It: Baze/3SC 70 pts
3. SS ZX Party Intro: ZeroTeam 38 pts
4. Octopussy: ZeroTeam 36 pts
5. K22: Icabod/Raww Arse 25 pts
6. Knedio Wepro Memorial: Hellboy/H-PRG 18 pts
7. Fuckers: WoMo Team 15 pts

Music Competition:

1. Vodka (Yerzmyy/H-PRG ^ RA) 59 pts
2. Reinvent (Gasman/RA) 58 pts
3. U are Adult (TDM/K3L) 55 pts
4. Moon Patrol (Factor6/K3L) 42 pts
5. Tune (La/RA) 38 pts
6. Coralgal (Xagon/PHT) 29 pts
7. Second Life (Arcadly Gobuzov) 10 pts
8. Desire (Arcadly Gobuzov) 3 pts

Graphic Competition:

1. Grass (Hannah/CRAZYTRONIC) 67 pts
2. TV (Yerzmyy/H-PRG ^ RA) 54 pts
3. Grun (Hannah/CRAZYTRONIC) 42 pts
4. Arghi (Relict/PHT) 39 pts
5. Sputnik (Habib/SPT) 27 pts
6. Exin (Exin) 22 pts
7. Nat (Natrent/SPT) 17 pts
8. Nie będzie jutra (Dj Cube/TGTE) 13 pts

Kurs MS DOS-a

part #3

Witam ponownie!

Dostalem już kilka dni odnośnie waszego stosunku do kursu. Jak na razie wszystko jest piękne, macie trochę problemów, więc zrobim mini-korner z mailami na końcu, wzorem kursu Pascala. To tyle, teraz powiem wam, co te chcieliby dzisiaj omówić. A beda to podstawy tworzenia plików wsadowych oraz zmienne w MS DOS-ie. Te ostatnie są zupełnie inaczej obsługiwane niż znanie na przykład z Pascalą, więc radzę choć zrezygnować na okiem.

Kolejnym przydatnym nawykem jest wywoływanie komendy cls, by wyczyścić ekran. To były tylko rady praktyczno-estetyczne, bo nie zmieniają one kompletnie NIC, jeśli chodzi o skutek, jaki wywoła nasz program (no, poza wyglądem ekranu podczas działania programu). Następnie przechodzimy do właściwej części programu, czyli listy komend do wykonania. Plik wsadowy, podobnie jak Basic, nie mają czegoś takiego, jak funkcje czy procedure. Wszystko piszemy jednym ciurkiem. Komplikuje to nasz program, ale co poradzić? Jedyna droga ucieczki to instrukcja skoku - goto - ale o niej w następnych odsłonach!

Także mój wzór na batch file jest mniej więcej taki:

```
@echo off
cls
[komendy programu]
```

Tyle w kwestii podstaw tworzenia plików wsadowych. A teraz mail-korner (przypominam adres - kominck@grzy.pl)! UWAGA! Maile są w takiej postaci, w jakiej je otrzymałem, więc wszelkie niepoprawności nie są moją winą :).

Ja w sprawie kursu... :))
Mniej więcej poruszałem się w DOS-ie... z tym że ostatnio zaskoczyła mnie jedna rzecz, mianowicie eee... ...kopiowanie katalogów :). Zawsze myślałem, że odbywa się to za pomocą tej samej komendy co w plikach - copy... a tutaj qpa. Nie działa... Co robi??

P.S. Nie znasz przypadkiem adresu, skąd można byściągnąć w miarę nową pełną, instalacyjną, świeżutką wersję DOS-a?

Redoff

Katalogi kopujemy poleciem xcopy [źródło] [cel]. Kopiuje ono również pliki, to jest po prostu taka rozwinięta wersja poleceń copy. Np. xcopy c:\windows\redoff\katalog\ /s

Natomiast co dościągnięcia MS DOS-a... Microsoft to nie Borland, nie udostępniają starszych programów za friko :(. Także o żadnych oficjalnych i oryginalnych źródłach MS DOS-a do "zassania" nie słyszałem.

Witam!
Bardzo spodobał mi się kurs dosa i postanowiłem zająć się tym na poważnie. Chciałbym wiedzieć taką rzeczą: jak można korzystać w dosa z Internetu? Czy potrzebna jest do tego jakaś specjalna wyszukiwarka? A może do dosa są tylko specjalne strony w specjalnym rozszerzeniu? Proszę o pomoc.

mayron

O kurze, nie wiedziałem, że ktoś jeszcze chce się tak bez bicia uczyć obsługi MS DOS-a :)). Oki, odpowiadam na pytanie: w DOS-ie można korzystać z Internetu, jednak potrzebujesz kilka fajnych programów, typu sterowniki oraz przeglądarka. Jeszcze nie widziałem nikogo, kto miałby tyle siły przekonywania, żeby uruchomić Internet Explorera pod DOS-em :))). Może jak będę miał czas i wenę twórczą, to walnę poradnik, jak to zrobić, iściągnę potrzebne rzeczy.

I to by było na tyle w tym miesiącu. Jeśli chcecie więcej DOS-a, to mówicie się do Naczelnych o więcej miejsca (ale nie do przesydy, w końcu ile można pisać o czymś tak prostym jak obsługa MS DOS-a?). Tym miłym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek.

Kominck

Świetna zabawa, skuteczna nauka!



Cena: 59 zł

na tropach... języka polskiego

multimedialny program dla uczniów

glównym tematem (rozdz. 1 i 2) i dodatkowym (rozdz. 3-4)

Redoff

testy literatura ortografia gramatyka

Redoff

</

Luz milenijny

Witam w grudniu/styczniu (zależy, kiedy kupiliście CDA...) w kąciku, którego jednym celem jest rozbawienie czytelnika. Albo chociaż próba rozbawienia. Przypominam, że wszelkie drukowane tu teksty są albo wyszperane w Sieci, albo stworzone przez naszych czytelników. A teraz już zapraszam do lektury.

Czerwony Kapturek wersja 2001.0 (czyli baśnie aktualizowane)

Dawno, dawno temu była sobie mała internautka, a nazywała się Czerwony K-pturek. Czadniecznie chatowała sobie z przyjaciółmi na kanale #las, aż tu pewnego dnia dostała e-maila od Mamy, w którym było napisane:

"Kochana Córka, w załączniku przesyłam Ci pliki HTML-owe dla Babci. ZaFTPuj się, proszę, na konto Babci i daj jej te pliki, bo są jej potrzebne, żeby postawić sobie stronę webową. Całuj. Mama"

Tak więc nasza mała internautka odpaliła sobie windowsowego FTP-a i zalogowała się jako K-pturek, żeby przesłać babci pliki, które właśnie dostała od mamy. Akurat ściągała załącznik ze swojego konta webmailowego, gdy nagle dostała przez ICQ wiadomość od użytkownika o adresie e-wilk@hacker.las.com.

K-pturek grzecznie odpowiedziała na tę wiadomość, na co e-wilk uprzemieję ją pozwolił i zapytał, dokąd to się wybierała. K-pturek odpowiedziała:

- Loguję się na konto Babci, żeby prze-FTP-ować parę plików potrzebnych do postawienia własnej strony webowej.

Po takiej odpowiedzi e-wilk zatknął się na skróty i połączyl z kontem babci pierwszy.

... I wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

Oryginał po hiszpańsku: Eduardo J. Renedo Rguez

Przekład na polski: Tomasz M. Jasinkiewicz

Czerwony Kapturek wersja polityczne poprawna

Nowa, politycznie poprawna wersja znanej bajki "Czerwony Kapturek".

Babcia nie była chora, a raczej była w pełni zdrowia fizycznego i mentalnego oraz absolutnie zdolna zająć się sobą jako dorosła osoba (sugerowanie, że babcia może być chora, jest uleganiem szowinistycznym stereotypom; uważa się osobom starszym... oh, pardon moi, osobom z rzuconym im wyzwaniem chronologicznym).

Po chwili zalogował się K-pturek i po wejściu na konto babci zorientował się, że coś się tu zmieniło. Zatkał szybko do babci i zapomniał:

- Babciu, a dlaczego masz taką wielkąquotę na dysku?
- Żeby lepiej pomieścić Twoje pliki.
- Babciu, a dlaczego masz taki nowoczesny interfejs graficzny?
- Żeby lepiej skatalogować Twoje pliki.

K-pturek poczuł, że coś tu jest nie tak:

absolutnie naturalne dla stworzenia miłośnego, jakim był przecież wilk. Następnie nie-skrepowany sztywnymi, tradycjonalistycznymi przekonaniami dotyczącymi istoty męskości czy kobiecości, wilk przebrał się w piżamę babci i wpełzł do łóżka. Niedługo potem zjawił się Czerwony Kapturek.

- Babciu, a dlaczego masz prawa roota?
- Żeby Cię lepiej scrackować!!!

Po takiej rozmowie nawet mały łatwiorzny K-pturek rozpoznał, że to wcale nie babcia, i szybko "/whois" sprawdził, że jej rozmówca rozmawiał z konta e-wilk@hacker.las.com, K-pturek natychmiast wysłał maila do security@cybersecurity.org, żebym poskarżyć się na oszustwa. Przebiegły e-wilk spróbował zablokować K-pturekowi serwer POP3 przeciążając pamięć, ale na szczęście K-pturek zdążył w porę kliknąć przycisk Wyślij.

Potem dziewczynka... przepraszała, młoda osoba płci żeńskiej, podziwiała rozmiar nosa babci:



- Babciu, masz duży nos - oczywiście tylko relatywnie i jest on na swój sposób atrakcyjny.

Podobny komplement Czerwony Kapturek uczynił na temat żebów domniemanej babci. Wtedy nagle wilk wyskoczył z łóżka, złapał młodą osobę i chciał ją pożreć. Czerwony Kapturek krzyknął, wcale nie przerażony inklinacją wilka do przebierania się w ubrania kobiece, ale dlatego, że wilk nieumyslnie dokonał inwazji jej prywatnej przestrzeni. Jak pamiętam, krzyk usłyszał drwal, który wpadł do domku babci i chciał zdzielić wilka siekierą. Wtedy Czerwony Kapturek zaczął wykrzykiwać na drwalu:

- Co sobie wyobrażasz?... Wpadasz do środka jak neandertalczyk, uływasz siekierę zamiast głowy!... Seksiato! Gatunkowisto! Jak śmiesz wyobrażać sobie, że feministki i wilki nie potrafią rozwiązać swych problemów bez udziału mężczyzn!

Czerwony Kapturek spotyka wilka i opowiada o celu podróży. Ponieważ wykluczenie poza nawias spółczesnika wyzwoliło wilka z nie-wolniczego naśladowania myśli linearną, wywodził się z tradycji cywilizacji zachodniej, ten wiedział, jak dojść do babci na skroty. Wpadł do domu i zjadł babcię, czego nie należy krytykować, bowiem było to postępowanie

9. KOBIETA ma ZAWSZE prawo być ZŁA lub ZMĘCZONA.

10. Mężczyzna (jeżeli już popełnił ten nietakt, że jest zły lub zmęczony) ma być cicho.

11. Mężczyzna ma znaleźć rozwiązanie problemu, gdy ten się pojawi.

12. KOBIETA MOŻE znaleźć rozwiązanie problemu w ODPOWIEDNIM czasie.

13. Wszelkie próby zmian REGUŁ ze strony mężczyzn grożą ciężkim kalectwem.

Karta licencyjna

(Dla wszystkich tych, którzy nie znoszą wypełniania kart licencyjnych)

McDonnell Douglas

Samoloty * pojazdy kosmiczne * pociski sterowane

McDonnell Douglas

Ważne! Ważne! Proszę wypełnić i wysłać tę kartę w ciągu 10 dni od daty zamówienia!

Dziękujemy za zamówienie samolotu wojskowego McDonnell Douglas. W celu ochrony Twojej nowej inwestycji poświęć parę chwil na wypełnienie gwarancyjnej karty rejestracyjnej. Odpowiedź na poniższe pytania przeglądu

nie jest konieczna, ale pomoże nam w konstruowaniu nowych produktów, które najlepiej będą odpowiadać Twoim potrzebom i zadaniom. Podkreś właściwą odpowiedź...

1. Kim jesteś?

- Pan
- Pani
- Panna
- Por.
- Gen.
- Towarzysz
- Inne

2. Jaki model samolotu zamówiłeś?

- F-14 Tomcat
- F-15 Eagle
- F-16 Falcon
- F-117A Stealth
- Inny

3. Data zamówienia:

4. Gdzie produkt został zamówiony:

- Otrzymany jako prezent/pomoc dobrych znajomych
- Zamówiony z katalogu
- Od nielegalnego dostawcy broni
- Zamówiony pocztą
- W sklepie na obniżone ceny
- Nadprodukcyjna rządowa
- Inne

5. Jak dowiedział się o produkcji firmy McDonnell Douglas, który właśnie zamówiłeś?

- Usłyszałem głośny ryk, podniósł głowę...
- Ze sklepowej reklamy podświetlanej
- Od wywiadu
- Polecił mi przyjaciel/podwładny/sojusznik
- Napis na rządze stronie wytwórcy
- Zostałem zaatakowany przez taki jeden

6. Aby pomóc nam zrozumieć styl życia naszych klientów, zaznacz zainteresowania i czynności, które regularnie cię dotyczą:

- Gólf
- Pływanie/żeglowanie
- Sabotaż
- Bieganie/uciekanie
- Propaganda/dezinformacja
- Destabilizacja/przewrót
- Niezwracanie pożyczek
- Ogrodnictwo
- Lotnictwo
- Czarny rynek/przemysł
- Zbieractwo
- Ogłoszenie sportu w TV
- Pędzenie wina
- Reputacja firmy
- Przesłuchiwanie/torturowanie
- Zwierzątka
- Miażdżenie rebelii
- Szpiegostwo/rekonans
- Moda
- Obustronne niszczenie się

7. Gdzie produkt będzie używany:

- Ameryka Północna
- Ameryka Południowa/Środkowa
- Lotniskowiec
- Środkowy Wschód
- Afryka
- Azja/Daleki Wschód
- Różne kraje Trzeciego Świata
- Inne

8. Jakie produkty posiadasz lub zamierzasz mówić w przyszłości?

- Telewizor kolorowy
- Magnetowid
- Satelita szpiegowski
- Odtwarzacz CD
- Pociski powietrze-powietrze
- Statek kosmiczny
- Komputer domowy
- Broń jądrowa

9. Jak mógłbyś opisać siebie lub swoją organizację?

- Komunista/socjalista
- Terrorysta
- Stuknięty islamski fundamentalista
- Stuknięty (pozostali)
- Neutralny
- Demokrata
- Dyktator
- Skorumpowany (Ameryka Łacińska)
- Skorumpowany (pozostali)
- Prymitywny/szczerpowy

wtedy w gazecie, w której pracowało również grono pań przeróżnych, że ich dzieci mogą po- paść w szpony tego strasznego nafugu. Zaproponować im grę, żeby same mogły ocenić, czy jest to tak niebezpieczne, jak to piszą. Propozycja została przyjęta. MG przygotował prosty scenariusz: odnaleź i uwolnić porwaną księżniczkę. Oczyszczenie w zamku, w którym ją uwięziono, były odpowiednie lochy, a po okolicy krążyły kielki i innych potwory.

Rozgrywka wyglądała mniej więcej tak:

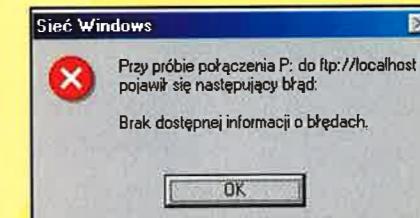
1. Napotkawszy pierwszego NPC-a, zasuszonego starusza, który miał im wskazać drogę, panie zatorurowały go na śmierć, chcąc wyciągnąć z niego coś więcej.

2. Innego, w założeniu przyjaznego NPC-ów, brądu do niewoli i prowadziły przed sobą na długim sznurze do wykrywacza zasadzka i pułapek ("O, sześć kroków przed nami zawała się korytarz. Co robimy? Wyciągamy sznur i szukamy nowego jeńca. :)

3. Ogólna taktika przy napotkaniu osoby trzeciej: miecze w dłoni i huzia!!!

4. Panie wykazały się zmysłem praktycznym: ponieważ w lochach zamku skarby występowali w ilości wykluczającej zabranie ich w workach i innych plecakach, jedna z nich zabrała część, wróciła do najbliższego wioski i kupiła wszystkie konie i wozy. :)

5. Po zakończonej akcji podziemia zamku były zalanego, a część nadziemna płonęła. Serio!!!



6. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że z rozprędu (chyba) panie ubify również porwaną księżniczkę. Pech.

Po sesji MG był przerażony - dzieci graczy najprawdopodobniej siedziałyby w drugiej albo trzeciej komnacie, szukały pułapek i "myślały", jak wykonać zadanie. A co usłyszał od samych graczy? "Gazety przesadzają, nic się nie stanie, jak dzieci sobie od czasu do czasu pograją."

* - Ponoć MG był znany pewnej grupie naszych czytelników - imię Terry Pratchett.

Namolna Angie

Ponoć przyjechała prosto z Hongkongu. Przyjechała się do mnie wiec wtorek. Mówilem, że mnie boli głowa, ale jej to nie ruszało. Wszystkie za mną tąziały. Zacząłem tykać prochy, gdyby była normalna, już by się odczepiła, ale ona zaciągnęła mnie do łóżka. Następnego dnia rano spróbowałem bardziej radykalnych środków... zjadłem cebulę. Nie tylko, że jej to nie ruszyło, to jeszcze zaciągnęła mnie do łóżka na cały dzień. Leżę z nią już drugi dzień, nie pośzedłem do szkoły, ledwo żyję. Ale mam nadzieję, że trzech nocy i dwóch dni non stop ze mną w łóżku nie wytrzyma.

BTW. Może ktoś ją zna, nazywa się Angie Na. Wiecie, jak się jej szybko pożbyć?

Star Wars - episode kolejny

Dawno dawno temu, w bardzo odlegiej galaktyce

La
La la
la la la
la la la
la la la la
la la la la
la la la la la
la la la la la la
la la la la la la la

La la la la la. La
la la la la la la
la la la la la la la
la la la la la la la
la la la la la la la la
la la la la la la la la la

Luke Skywalker siedział spokojnie na miękkim fotelu opierając foki o wykonany z tworzywa sztucznego blat stojącego przed nim stołu. Patrzył przed siebie w blisku nieokreślonym kierunku i wydawało się, że próbuje dostrzec coś w roztaczającym się za oknem iluminatora bezkresnym kosmosie. Miał niewielki wyraz twarzy i tylko od czasu do czasu pociera dlonią zamknięte czoło. Po tym momentarni siedział spokojnie, pogrząpując się w dziwnym jak dla nieustraszonego pogromcy kosmosu bezruchu. Obok niego, niemal dotykając jego ramienia, siedziała księżniczka Leia. Miała zupełnie taki sam zamknięty wyraz twarzy jak jej brat. Długie włosy Lei spokojnie opadały na jej plecy, poruszając się od czasu do czasu pod wpływem niktiego strumienia powietrza, który docierał do pokoju. Mrużyła oczy. Trochę drażniło ją światło wypełniające pomieszczenie. Przygryzała dolną wargę, a dlonie spleciała ze sobą, poruszając jedynie kciukami. Rozluźniała ją to. Nawet w momencie, gdy była całkowicie spięta. Jedyną osobą, która nie mogła usiedzieć na miejscu, był Darth Vader. Bez słowa wolnym krokiem poruszał się dookoła stołu, robiąc co raz nowe okrążenia. Czamy hełm pobływał w świetle pokoju, a peleryna tego samego kolonii śmierci powiewała za jego plecami. Wyglądał majestatycznie. Majestatycznie i strasznie. Głośny oddech Vadera odbijał się od ściany pokoju. Był to straszny oddech. Każdy, kto go usłyszał, nie mógł być pewny, czy dojdzie następnego poranka. W końcu Vader zatrzymał się vis-à-vis rodzeństwa. Spojrzał im prosto w oczy i przemówił:

- A powiedzieć mi, wybraliście już fundusz emerytalny?

Życie sukcesów w życiu...
...a sukcesem jest:

- W wieku 4 lat: nie sikać w majtki.
- W wieku 12 lat: mieć przyjaciół.
- W wieku 16 lat: posiadać prawo jazdy.
- W wieku 19 lat: uprawiać seks.
- W wieku 35 lat: zarabiać dużo pieniędzy.
- W wieku 50 lat: nadal mieć dużo pieniędzy.
- W wieku 60 lat: uprawiać seks.
- W wieku 70 lat: posiadać prawo jazdy.
- W wieku 75 lat: mieć przyjaciół.
- W wieku 80 lat: nie sikać w majtki.

THE CORUSCANT GLOBE

1A VLOM7D7 DM V70N1

George Lucas - amerykański samuraj?



Quasar

Na wstępnie chcielibym zaznaczyć, że nie jestem kolejnym zwolennikiem mangi czy anime. Z kulturą Wschodu miałem do czynienia poprzez filmy fabularne i dokumentalne oraz artykuły i książki popularnonaukowe.

Czy ten tytuł jest na wyrost? O to właśnie chcielibym zapytać czytających ten tekst. Może opisane przeze mnie spostrzeżenia są mylne? Może jest inna możliwość zinterpretowania pewnych zjawisk w filmach z serii "Gwiezdnych Wojen"? O jakich zjawiskach piszę? O ogromnym wpływie kultury Wschodu na sagę.

Zaraz, zaraz, jakie wpływy, zapyta się parę osób. No rzeczywiście stroje i makijaż Amidali nawiązują do tej kultury, ale to nie wystarczy do takiego stwierdzenia. Tu przyznam im rację, ale dostrzegiem więcej zapozyczeń i chcielibym niniejszym je wymienić. Przemyślcie je i powiedziecie, czym nie mam racji?

1. Imiona rycerzy Jedi.

Imiona złożone z kilku członów, krótkich i dźwięcznych. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gonn Jinn, Ki-Adi-Mundi. Nie kojarzą was się z imionami samurajów?

2. Mieczu świetlnemu.

Rycerze Jedi i Lordowie Sith walczą mieczami świetlnymi. Mimo dostępu do nowoczesnych technologii i uzbrojenia, używają tej prostej osobistej broni, ponieważ jest ona świadectwem pewnego statusu. Podobnie było w czasie II wojny światowej z oficerami japońskimi, którzy - mimo technologicznego postępu w armii japońskiej - nosili miecze. Były one bowiem oznaką przynależności do szlachetnych rodów. Mieczu świetlnemu są proste, mają długie ostrza, trzyma się je oburącz lub w jednej ręce. Bez żadnego jelca. Czy nie przypominają was miecze samurajskie? Nie wspominając o sposobach posługiwania się nimi. Gdy w "Nowej Nadziei" walka na miecze przypominała jeszcze pojedynki średniowiecznych europejskich szermierzy, to już w epizodzie I mamy prawdziwą maestrię widoczną dotychczas tylko na azjatyckich filmach kung-fu.



3. Kodeks Jedi.

Swoisty kodeks postępowania. Zbliżony właśnie do kodeksu japońskich samurajów. Tu chcielibym się posłużyć nachodzącymi mnie skojarzeniami. Otóż widzę Qui-Gonn Jinn jako dobrego samuraja, pomagającego innym (uratował Jar Jara na bagnach Naboo), nie odtrącającego żadnego, nawet słabego stworzenia (przygarnął tegoż Jar Jara), niosącego pomoc i biorącego w opiekę potrzebujących (np. Anakina i jego matkę), służącego wiernie swoim panom (poselstwo podczas blokady Naboo), nie wahającego się narażać własnego życia w obronie słusznej sprawy (odbiście królowej i pojedynek z Darth Mauliem). Qui-Gonn Jinn posiada również ucznia - Obi-Wana. W naszej kulturze zostały określone raczej mianem nauczyciela, natomiast w filmie - na wzór wschodni - nazywany jest "mistrzem".



tcg@cdaction.pl

4. Status polityczny Imperium.

Zarówno w Chinach, jak i Japonii główna władzę dzierżał cesarz. Był on wszech władny, decydował o życiu i śmierci, przewodził milionom ludzi. Podobnie można opisać Imperatora. Jednocześnie Imperium promowało izolacjonizm. Japończycy i Chińczycy przez długi czas nie tolerowali Europejczyków i nie chcieli udostępnić im swej kultury i techniki ani wprowadzić ich do swych krajów. Podobnie w Imperium stanowiska wojskowe są obsadzane tylko przez ludzi, i to wyłącznie mężczyzn, chociaż w galaktyce pokazanej przez Lucasa nie brakuje ani innych ras, ani kobiet.

5. stroje i makijaż królowej Amidali.

Tu nie trzeba szukać dalekich skojarzeń. Prawie każdy widział kiedyś kimono japońskie, choćby na zdjęciu. Ci, którzy kojarzą, co to jest teatr Kabuki, bez trudu zauważą podobieństwo masek do makijażu Amidali.

6. Filozofia i nauki Jedi.

Pamiętacie nauki Luke'a u Yoda? Medytacja, ćwiczenie cierpliwości, wczuwanie się w otoczenie, poszanowanie żywych stworzeń, harowanie ciała i ducha, wyrzeczenie się wygód, niemal ascetyczny tryb życia. Prawie każda religia zawiera któryś z tych elementów, ale wszystkie razem występują właśnie w religiach i filozofiach Wschodu. Większość nauk Jedi przekazywana jest w sposób, który bez wątpienia nazywałbym mądrością Wschodu. Yoda doskonale uosabia filozofa i mentora takich nauk.

7. Wojska Imperium.

Mundury oficerów imperialnych. Proste, bez zbędnych ozdób. Jako żywo przypomina mi się film "Tora, tora, tora" i parę innych filmów o II wojnie światowej oraz pokazani w nich japońscy oficerowie. Zwłaszcza prawie identyczne czapki podkreślały to podobieństwo. A pancerze szturmowców? Dlaczego są białe? W naszej kulturze to przecież kolor radości i niewinności? I tu właśnie wkracza filozofia Wschodu, gdzie biały kolor stroju oznacza śmierć i żałobę. Czy, wiedząc o tym, szturmowcy nie wydają się was bardziej groźni? Kolejną analogią jest panująca w armii imperialnej dyscyplina i bardzo ostry rygor podobny do tego, jaki stosują Japończycy.

To parę faktów, które pokazują ogromną fascynację Lucasa kulturą Dalekiego Wschodu. Pewnie, gdybym był bardziej z nią obezny, zauważałbym więcej podobieństw i nasunęłoby mi się więcej skojarzeń. A może jestem tylko przewrażliwiony i mam wypaczone poglądy? Pomóżcie mi to ocenić. Czy moje spostrzeżenia wydają się was słuszne? Z chęcią o tym podyskutuję. Proszę o wyrażanie swoich poglądów. Nasz mail: tcg@cdaction.com.pl.

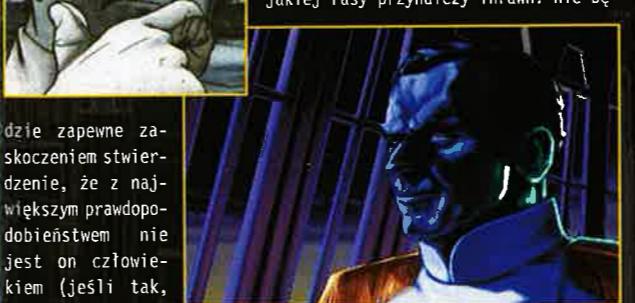
Thrawn - ostatni Wielki Admirał

"But... it was so artistically done". Słowa te i sytuacja, w której padły, nie powinny być obce tym, którzy mienią się miłośnikami "Gwiezdnych wojen". Wypowiedziała je bowiem, konając, istota, której istnienie zmieniło wizerunek całego uniwersum "Star Wars", istota znana ludziom pod imieniem Thrawn.

Thrawn, genialny strateg, niezniszczony wróg Rebelii, trzynasty i ostatni Wielki Admirał Imperium - kim był naprawdę? Zajste, ślepuemu losowi jeno przypisywać należy fakt, że sylwetka tego, który znalazł się najbliżej (jak dotąd) celu, jakim pozostało dla wiernych ideom Imperatora ostateczne zdławienie buntu, nie doczekała się dotąd oficjalnej monografii i konstruowana musi być na podstawie kilku zaledwie fragmentów książek. Co więcej, większość z tych, którzy twierdzą, że Thrawn jest im bliższy niż Grand Moff Tarkin czy nawet Lord Vader, nie tylko nie zna jego losów, zanim objął dowodzenie nad pozostałością Floty Imperium z Niszczycielem Chimera jako statkiem flagowym, nie tylko nie potrafi nazwać rasy, z jakiej się wywodził, ale i - o ironię! - nigdy nie słyszała brzmienia jego prawdziwego imienia!

W gruncie rzeczy jednak nie powinno mnie to dziwić. W obydwu pozycjach encyklopedycznych wydanych w Polsce (mam na myśli "Gwiezdne Wojny: Przewodnik encyklopedyczny" - Amber, 1997, oraz "Ilustrowany przewodnik po postaciach Gwiezdnych Wojen" - Amber, 1998) pod hasłem "Thrawn" znajdujemy niewiele więcej niż streszczenie tzw. trylogii Zahna. O krok dalej wprawdzie idzie druga z wymienionych pozycji, informując, że "znalała go imperialna ekspedycja na niezamieszkań planecie Nieznanych Terytoriów", na tym jednakże twierdzeniu rewelacyjne (niezbyt precyzyjne, nawiąsem mówiąc) się kończą, pozostawiając czytelnika również jak uprzednio nieświadomym powyższych, podstawnych przecież, szczegółów. To właśnie dlatego, w celu upowszechnienia wiedzy o trzynastym Wielkim Admirale, powstał ten tekst. Mam nadzieję, że, choć z oczywistych przyczyn krótki, przysłuży się zainteresowanym.

Zacznijmy od wyjaśnienia zagadki, do jakiej rasy przynależy Thrawn. Nie bę-



dzie zapewne zaskoczeniem stwierdzenie, że z największym prawdopodobieństwem nie jest on człowiekiem (jeśli tak, będzie to jakiś bardzo odległy kuzyn rodzaju ludzkiego). Świadczy o tym chociażby jego wygląd zewnętrzny: mimo niewątpliwie humanoidalnej budowy Thrawn zwykle charakteryzowany jest przy wykorzystaniu wyrażenia: "granatowoczarne włosy", "bladoniebieska skóra", "(zarzące się) czerwone żrenice". Nie sposób jednak nie zauważyc, że opis ten pasuje jak uła do obycz pojawiających się po raz pierwszy na kartach trylogii "Ręka Thrawna", a zamieszkujących Nieznane Terytoria. Obcy ci zaś nazywają sami siebie Chiss. Też, że Thrawn jest jednym z nich, potwierdza miejsce, w którym został on "odkryty" przez Imperium, i ogólna charakterystyka tej rasy; padają w odniesieniu do niej twierdzenia typu "niewiarygodnie inteligentni" i "urodzeni stratezy" - tych przymiotów zaś Thrawnowi nie odmawiali nawet jego najzaklejki przeciwnicy. Tak więc możemy z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, że Wielki Admirał Thrawn był (co potwierdza odkrycie Luke'a Skywalkera i Mara Jade) Chissem.

Skąd się jednak wziął w Imperium i to w dodatku w śnieżnobiałym mundurze Wielkiego Admirala - mimo znanej przecież niechęci Cesara do nieludzi? Zaczniemy od tego, że Thrawn, którego prawdziwe

nazwisko brzmi Syndic Mith'raw'nuruodo, był kimś bardzo znaczącym nawet na swej rodzinnej planecie (której nazwa i lokalizacja pozostają niestety tajemnicą po dziś dzień). Pochodzący z wpływowej rodziny i posiadający nieprawdopodobną intuicję oraz zdolność poznania ras na podstawie jej sztuki, Mith'raw'nuruodo musiał wyróżnić się nawet spośród swych "nadaludzkich" pobratymów. Świadczy o tym fakt, że był dowódcą Chiss Expansionary Defence (Obrony Ekspansywnej Chiss), czyli floty nie-wielkich okrętów patrolowych, stanowiącej swoją rodzącą tarczą chroniącą przed zagrożeniami Nieznanych Terytoriów. To właśnie pełniąc służbę strażniczą w obronie swej rasy zetknął się on po raz pierwszy z Imperium, które, w sile jednej grupy bojowej, zupełnie nieświadomie naruszyło terytorium Chiss. Grupa bojowa, czyli piętnaście doskonałych statków z załogą złożoną z najlepszych oficerów Imperium, została rozbита niemal całkowicie przez dwanaście patrolowców Chiss. Pozostały jeden, jedyny okręt zawdzięczał ten akt łaski pewnemu prostemu faktowi: Mith'raw'nuruodo zamierzał poznąć wrogą, z którym zetknął go los. Przy tej zaś okazji poznął jednego z zaufanych doradców, Palpatine'a Kinmana Dorianę, co zdecydowało jego przyszły los. Ten ostatni bowiem naklonił go, by CED wykonało zadanie, które miała wykonać rozbita grupa bojowa...



CM Artyis

Można się spierać, czy okazało się to dlań jednym z dwóch największych błędów życia. Niewątpliwie jednak decyzja ataku na nic niespodziewających się Jedi (których wyeliminowanie zlecił Palpatine rozbicie grupie) nie spotkała się ze zrozumieniem innych przywódców rodów Chiss. Niedługo później Mith'raw'nuruodo uznan został winnym zbrodni wielokrotnego morderstwa, pozbawiony piastowanych godności i zesłany na niezamieszkań planetę na pograniczu terytorium kontrolowanego przez Imperium. To właśnie wtedy, właśnie tam wysłany przez Imperatora VSD dowodzony przez kapitana Vossa Parcka "odkrył" Thrawna. Thrawna, gdyż ten, po tajnym awansowaniu przez Cesara Palpatine'a do rangi kapitana Niszczyciela Gwiezdnego klasycywości w stopniu wiceadmirała, przybrał znacznie łatwiejsze do wymówienia imię "Thrawn" (stanowiące, co łatwo zauważyc, część jego prawdziwego nazwiska). Wkrótce potem na polecenie Imperatora wyruszył w drogę powrotną do Nieznanych Terytoriów. Jego oficjalnym zadaniem było ich odkrywanie, badanie i mapowanie (co nawiąsem mówiąc czyniło: sporządzona przezeń holomapą obejmowała ponad 250 przebadanych sektorów gwiezdnych!). Rzeczywiście zadania wykonywane przez wiceadmirała miały jednak dużo większe znaczenie dla Imperium. Nadzorował on m.in. budowę tarczy maskującej, którą miał wykorzystać dużo, dużo później przy oblężeniu Coruscant. Nie może więc dziwić, że ostatecznie jako jedyny nieczłowiek został w najgłębszej tajemnicy mianowany Wielkim Admiralem Imperium (scenę tę pamiętają zapewne gracze TIE Fightera).

Pozostały okres jego życia jest znany o wiele lepiej, gdyż stanowi osnowę trylogii Timothy'ego Zahna (zwanej również nie bez powodów "Trylogią Thrawna"). Któz też wiedzieć może, jak potoczyłyby się dalsze losy tzw. Nowej Republiki (która sam Wielki Admirał nazywał niezmiennie Rebelią), gdyby nie zdrada Noghri i śmierć samego Mith'raw'nuruodo. Śmierć? Czy na pewno? Czy postać, której słusznie obawiali się największą stratezy i politycy, zwycięzca niezliczonych bitew, jedyny, który odkrył, w jaki sposób niwelować działanie Mocy, który potrafił odnaleźć i wykorzystać skarbiec Imperatora w górze Tantiss, mógł tak po prostu odejść? Czy istota, która wiedziała wszystko, potrafiła przewidzieć i uwzględnić w swych planach każdy, nawet najmniej prawdopodobny wariant rozwoju sytuacji, nie przewidziała tego, że może na skutek absolutnie nieprzewidywalnego rzządzenia losu zginąć i tym samym po grzebać nadzieję Imperium na odniesienie ostatecznego zwycięstwa? Nie. Świadczy o tym fakt, że zapowiedział swój powrót po 10 latach od chwili śmierci. I choć Luke Skywalker i Mara Jade zapobiegli temu, znalazły się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie, nie może zostać wykluczone to, że Thrawn powróci raz jeszcze. A wtedy nikt i nic nie będzie w stanie go powstrzymać!...

Sporządzono na podstawie The Completely Unofficial Star Wars Encyclopedia, Chiss Life, Thrawn.com oraz książek: "Dziedzic Imperium", "Ciemna Strona Mocy", "Ostatni rozkaz" i trylogii "Ręka Thrawna" przez CMDR/CM Artyis/Sigma I-1/Wing II/SSD Sovereign.

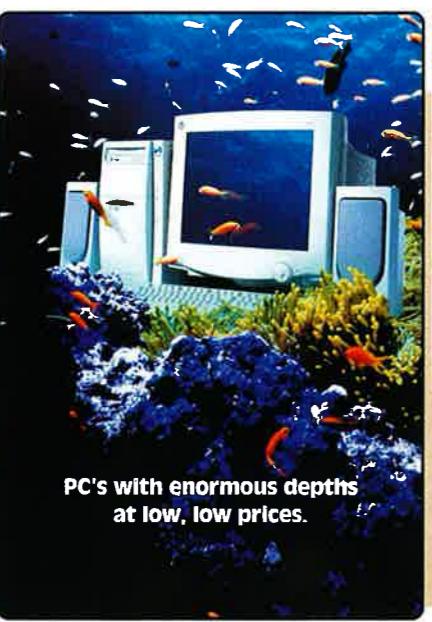
Wojny opiumowe,

czyli jak skutecznie sprzedawać gry komputerowe

Na wstępie chciałbym przeprosić za przedłużone "wakacje" mojego felietonu. Spowodowane były one szeregiem czynników logistycznych przy promocji pewnej "wiedźmowej" gry, której jestem dystrybutorem. To tyle tytułem wstępem. Wracając do tematu, dzisiaj zajmiemy się kwintesencją sensu sprzedaży gier komputerowych. Czy jest to dobry "biznes", czy można na nim zarobić, a jeśli tak, to dlaczego? Zastanawialiście się, jak powstają hity i czy wszystkie są dostępne w sprzedaży? Chyba jednak nie - skoro ten rynek jest tak płynny. A więc...

Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

Na początku moich przemyśleń musiałem nieświetlić stan rynku gier komputerowych. Jest to rynek na tyle specyficzny, że nie da się porównać tak łatwo do innych, np. do rynku żywności czy papierosów. Dodatkowo polską specyfikę gmatwa dość późno rozwinęty rynek piracki. Rozwinął on się na już tak dawno, że stał się integralnym elementem tej branży, szczególnie w segmencie dystrybucji giełdowej i segmencie niektórych gazet poświęconych grom. Po-dobno gry to bardziej intratny interes? Tak myślą gracze, szczególnie jeśli słyszą co jakiś czas narzekania rodzinnych producentów czy dystrybutorów oprogramowania. Skoro tak narzekają, to wbrew przekonaniu powinni opływać w dostatek? No cóż, gdyby było tak wspaniale - nasz rynek oprogramowania musiałby wyglądać bardziej podobnie do rynku zachodniego...



Ale nasz rynek przypomina bardziej dżiki rynek wschodni, azjatycki! I to nie tylko z powodu mocno rozwiniętej dystrybucji stadionowo-giełdowo-sklepowo-warezowej, ale z powodu "komuny mentalnej", która tkwi w umysłach zarówno graczy, jak i dystrybutorów. Te dwie grupy uczestników rynku wcale się nie rozmawiają, a do tego dochodzi bardzo dziwne postępowanie niektórych gazet. Gracz widzący w sklepie towar o wartości 70, 100 czy 150 zł jest przekonany, że znowu "ci wredni dystrybutorzy okradają go", każąc płacić tak ogromne pieniądze.

Oczywiście gracz nie zdaje sobie sprawy, jakie koszty ponoszą dystrybutorzy, by o mówić kupić towar. Nie zna realiów rynku, na którym firmy muszą postępować legalnie - ponosić



opłaty związane z prawami autorskimi, koszty sprzedaży, marketingu czy samej produkcji, płacić podatki, wynagrodzenia. Niższe ceny niektórych produktów, które można zobaczyć w sklepach, nie są spowodowane "dobrocią" niektórych, ale zależą od mechanizmów zakupu licencji czy po prostu od świeżości danego produktu. Pisalem o tym w poprzednim felietonie, gdzie rozróżnitem licencję "linową" od "per sztuką". Zwykły rachunek ekonomiczny w większości wypadków jest straszny - dystrybutor nie jest w stanie obniżyć ceny poniżej swoich kosztów. A te z racji rynku mocno ograniczonego przez piracki powodują mały popyt. Rezultat małego popytu (chéz zakupu produktów przez klienta) to niska sprzedaż, a wynikiem niskiej sprzedaży są wysokie koszty... I tu powstaje właśnie błędne kolo. Dodatkowo w większości przypadków producenci lub dystrybutorzy zachodni traktują nasz rynek jako swoistą "czarną dziurę", gdzie nie można nic sprzedać, a jedynie można być brutalnie okradzionym. Skutkiem takiego podejścia jest to, że nasz rynek stał się rynkiem drugiej kategorii: premiery nowych produktów są tu w niektórych przypadkach bardzo opóźnione względem premiery europejskiej... nie wspominając o rynku amerykańskim, który ma zdecydowanie pierwszeń-

stwo. Wysoka cena plus opóźnienia w odczuciu graczy powodują znany odurz... poszukiwanie tańszego towaru, o wątpliwej jakości.

Czy to wszystko? Czy zastanawialiście się kiedyś nad bardzo zbieżnymi interesami pewnych pism i piratów? Czy wczesne (na pół roku przed premierą) pisanie o produktach, które wejdą na rynek (o ile wejdą w ogóle), jest korzystne dla gracza? Hmm... wątpiwa teza, ponieważ gracz nawet nie zauważa, że zostaje poddany swoistej presji konieczności zakupu gry, której nie jest w stanie sprostać ani on, ani żaden uczciwy dystrybutor. Gracz musi kupić tę grę za każdą cenę, mimo że będzie to oznaczało poszukiwanie pirackiego substytutu gry. Dystrybutorowi polskiemu natomiast pozostaje tylko zgrzytać zębami albo... usprawnić swoje działanie. Ale tu występują bardziej ograniczone możliwości. Pierwszą jest premiera zachodnia, a drugą procedury związane z podpisywaniem umów oraz logistyką. Dystrybutor nigdy nie wyprzeda pirata, no, chyba że... stanie się tak samo piratem. Ale wtedy przestaje być wiarygodny, bo tak jak przestępco - staje po tej drugiej stronie.

Wracając do opisywania gier przez pisma branżowe - daleko jest nam do modelu rynku zachodniego, gdzie dystrybutorzy i media współpracują, by opisać niektóre produkty wcześniej... są to tzw. "exclusives", polegające na



zdobywaniu i publikowaniu materiałów na prawach wyłączności przez dane medium - czy to gazetowe, czy też internetowe. Wyobrażacie sobie taką sytuację na rynku polskim? Ona po prostu w niektórych przypadkach jest niemożliwa z powodu jawnego tamania zasad etyki - nie mówiąc już o prawie - przez niektóre pisma. Jaki ma sens szukanie dla graczy eXtra materiałów przez gazety? Skoro za kilka dni lub nawet wcześniej możemy przeczytać znakomite "recenzje" czy "megaparadni" ze screenów z Internetu czy też po prostu brutalnie i perfidnie "zerżnięte" z zachodnich mediów? W takich warunkach na panewce spala wszelkie inicjatywy normalizacji rynku...

No bo co to za rynek, skoro hity, które nimi są, stają się w Polsce tylko tem do huraoptymistycznych recenzji czy opinii prasy o wątpliwej jakości produktach. Zrozumiałe, że hity są nieprzewidywalne. Że najbardziej oczekiwany hit może okazać się kleśką, a nieznany nikomu produkt wyrosnąć na przebój rynkowy. Ale nachalne opisywanie produkcji masowej - w tzw. jako "hity" zaczyna powoli wypać sens rynkowy. Gracze powoli zaczynają mieć dość takich produktów, a swoją złość przenoszą nie tylko na te właśnie produkty - ale na wszystkie, które kosztują znacznie mniej niż nowości. To niesprawiedliwe osądzenie produktów przez graczy powoduje, że starsze produkcje, które nadal mają swoją grywalność i to "coś". giną w nawale rynkowym - w imię uogólnienia, w imię lepszej, rewolucyjnej przyszłości. A co z nowymi lub droższymi produkcjami? Cierpią one nie mniej, mimo że ich jakość powinna stanowić bieżącą do zakupu.

Czy cena 99 zł wydaje się barierą, która skutecznie hamuje chęć nabycia gry? Niekoniecznie. Istnieją naprawdę produkty wyjątkowe - jedyne w swoim rodzaju, które przyciągają wielkie rzesze graczy. Są to tzw. produkty AAA, które widzimy na wszystkich TOP-listach graczy. Fakt - listy popularności są diametralnie odmienne od list sprzedaży. Ale dlaczego tak jest? Jakiś czas temu poszerzono znacznie ofertę rynkową; oprócz tytułów z "najwyższej półki" zaczęto wypuszczać na rynek starsze lub też nieco słabsze produkty. Właściwie jest, że są one tańsze dzięki niższym opłatom za prawa autorskie i niższym kosztem logistycz-

nym. Ale ta oczywistość (tańsze może okazać się gorsze lub starsze) zmienia się w przerażającą rzeczywistość (dla dystrybutorów). Chęć niektórych do ożywienia rynku czy też po prostu zrobienia pieniędzy poprzez zwiększoną sprzedaż spełnia na naszym. Chwilowo odnotowano wzrost sprzedaży (być może też i zysków), ale w dłuższej perspektywie diametralnie zmieniono rynek. Nie zauważono, że w pewien sposób niektórzy z dystrybutorów zainteresowali się nowymi segmentami rynku, jednocześnie pozostając w segmencie wysokich cen (najnowszych produkcji). Niższe ceny i coraz większa liczba takich produktów spowodowała, że klient przyzwyczał się do niskich cen i przestąpił wyrażać gotowość płatienia powyżej 150 zł za grę. W takiej sytuacji omawiany segment rynku mocno się ograniczył (jeśli są to produkty 1 CD), a oferta gier nieco się przerzadziła. Często nie mamy możliwości zakupu gier, które ze względu na swoją cenę nie znalazłyby masowego odbiorcy. Rynek zatem ubożeje mimo pozornego wysypu gier.

Omówiliśmy więc sam rynek i ostatnie jego przemiany, podnosząc również temat wczesnych "dziwnych recenzji"... ale otwarte pozostaje pytanie, dlaczego dystrybutorzy polscy sprzedają oprogramowanie po takich cenach; w taki sposób i czy w ogóle na nim zarabiają? Wiadomo - nie zauważa się nikomu w kieszeni, ale można sobie prosto odpowiedzieć - prowadzi się każdą działalność gospodarczą (a taką jest też dystrybucja:)), która pozwala osiągnąć dodatni wynik finansowy. Nikt nie lubi ciężko pracować za darmo albo ponizej kosztów. Jednak sytuacja rynkowa, niepowsta-

co tak naprawdę robią. Ich postępowanie na kilometr traci amatorszczyznę... "A kim ty jesteś, by oceniać tak drastycznie? - zapytacie. - Przecież też jesteś dystrybutor vel. branżowcem!" Moje poglądy i postępowanie oceni historia i rynek gier komputerowych :-).

Wracając do tematu, powodem nie najlepszej kondycji rynku gier są przede wszystkim ludzie (dystrybutorzy), którzy się nim zajmują. Przez pewien czas uważały oni, że należy utrzymywać ceny oprogramowania na horrendalnym poziomie, jednocześnie nie dając możliwości alternatywnego nabycia gier tańszych, dla uboższych klientów. Każdy miesiąc tak chorej sytuacji i zubażenia oferty rynkowej napędzał tylko koniunkturę pirata. Pionierzy rynku jednocześnie stali się później jego grabarzami! Gdy ocknęli się, że sytuacja na rynku nie wygląda tak, jak trzeba, swoimi nieprzemysłnymi posunięciami zaczęli zarzywać rynek zaledwie produktów, na które klient nie był przygotowany. Rynek konsumencki legalnego oprogramowania był i jest stary, przez co szybko się wypaczył. Tak oto ci, którzy myśleli, że zauważają rynek, zmiażdżali się pod ciężarem własnej głupoty! Doszło do sytuacji, gdy dobrym produktem jest się bardzo ciężko przebić, a przebojami niekiedy stają się tzw. "(S)hitity".

Ze smutkiem muszę także zauważać, że u niektórych kolegów dys-

w innych branżach, stępując miejsca ludziom, którzy naprawdę "czują" tematykę gier. Bo gry to nie towar na miarę ziemianków, które można wypuścić na rynek i same się sprzedać. Gry to substytut elektronicznej rozrywki - powinno się do niego podchodzić z należytą powagą oraz postępować z nim profesjonalnie. A graczy jako klient nie może czuć się wyalienowany z rynku!

Czas na zmiany i reformy? Czas pokaze, czy głos roszkołu przebiega się... inaczej nie zmieni się tu zbyt wiele. A my, dystrybutorzy, będziemy mogli sobie pojechać na grzyby (czytaj: zielona trawa)! Następne pokolenia, będą miały z nas używanie - patrzcie, to ci, którzy zdegenerowali branżę - czyniąc z niej "branżoliadę".

Do zobaczenia wkrótce, w następnym felietonie! Serdecznie dziękuję czytelnikom za opinię (nie zawsze pochlebne) i propozycje tematów nowych feletonów. Spróbuję sprostać waszym oczekiwaniom. Bo nic nie tak cieszy jak



wanie nowych firm od pewnego momentu oraz ciągle plotki o złej kondycji finansowej niektórych powinny dać sporo do myślenia. Uważny obserwator zobaczy także przejęcie niektórych i być może oceni ją właściwie. Inny porównanie sklepy, sprzedają, gazety czy reklamy zachodnie z polskimi i będzie miał jasny, klarowny obraz sytuacji. Niemniej jednak widzimy na wszystkich TOP-listach graczy. Fakt - listy popularności są diametralnie odmienne od list sprzedaży. Ale dlaczego tak jest?

Jakiś czas temu poszerzono znacznie ofertę rynkową; oprócz tytułów z "najwyższej półki" zaczęto wypuszczać na rynek starsze lub też nieco słabsze produkty. Właściwie jest, że są one tańsze dzięki niższym opłatom za prawa autorskie i niższym kosztem logistycz-

trybutorów nadal panuje niezrozumienie rynku (swoisty "pastuchizm"). Za wszystkie swoje zle posunięcia obwiniają oni graczy. Dystans między dystrybutorem, rynkiem i graczem, zamiast ulegać stopniowemu zmniejszeniu, tylko się powiększa. I tak powstają stereotypy dla kolejnych pokoleń... Dystrybutor to złodziej, a gracz to pirat. I gdy tu szukać możliwości rozwoju, skoro klient nie ma zaufania do towaru i dystrybutora, a dystrybutor niezbyt pochlebnie ocenia rynek? Może pora na zmiany mentalne i pokoleniowe w niektórych firmach... może niektórzy lepiej sprawdzili by się

pieskrewana wymiana myśli, a każda krytyczna uwaga daje mi większą wolę walki z rzeczywistością. □

Wydawnictwo FPP oraz redakcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym feletonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemyśleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



@loha!!!

No cóż - raz jeszcze mamy jedną stronę :(. Ale to ponoć już ostatni raz (oby) i za numer ma być już normalnie. Mam za to nadzieję, że bieżący numer FPPZone na CD wynagrodzi wam to w 100% - w końcu jest taka jak dawniej! Będzie co czytać w długie, zimowe wieczory! A tak w ogóle... to właśnie zaczyna się rok 2001! Ile imprez, ile nowych gier, ile tekstów w FPP zone nam ten rok przyniesie! Ważne, żeby zawsze być dobryj myśli i nigdy nie zapomnieć o wyciągnięciu CDA ze skrzynki (w wypadku prenumeraty) albo o podręczniu kioskarki ;). Wszystkiego najlepszego w Nowym Roku!

b10

fppzone@box43.gnet.pl

NA SEKUNDĘ
PRZED WYBUCHEM



Quake 3: Team Arena

Arghh! Przedziem ostatecznego oddania materiałów do FPP zone na papierze ukazało się... demo mission packa przeznaczonego do Q3 - Team Arena! Zawiera się w ok. 120 MB (!) i najpewniej ukaże się



za miesiąc na naszym cędzie (na 99% - redakcja). No i za miesiąc może też przeczytanie reckę tego packa. Oyy. Id po raz kolejny zadala mi (i nie tylko mi;) cios między oczy i zupełnie niespodziewanie wypuściła to goodies. Jeszcze dzień wcześniej jeden z ekipy Id napisał: "Niedługo ukaże się demo Q3 Arena Team, a także ogłosimy datę wydania dodatku; obecnie kończymy pracę nad nim". No i nie dość, że sama informacja na temat dema była dla wielu zaskoczeniem, to na dodatek to "niedługo" ukaże się czasem krótszym niż 24 godziny! Co jak co - ale Id umie zaskoczyć swoich fanów.

[b10]

Wrogowie będą mogli killować na około piętnaście sposobów - tyle, ile ma być maszyn zniszczenia, nie licząc pojazdów zmechanizowanych. Tych wrogów będą mogli rozwalać tak przez około dwadzieścia leveli, wykonanych całkowicie w 3D.

No, dobra... zmieńmy trochę temat, może teraz powiem coś o trybie multiplayer, który jak na razie nie powinien niczym specjalnym zaskakiwać, ot takie sobie: DM, CTF, Team DM; reszta jest ponoć dopiero w fazie obmyślania.

RED FACTION
Deimoss
[deimoss@poczta.fm]



Już w 2001 roku czekać będzie na nas nowy krwawy shooter pod tajemniczo brzmiącym tytułem Red Faction. Dwie firmy: THQ oraz Volition (obecnie jedna, ponieważ THQ niedawno wykupiło Volition) podjęły się trudnego zadania: zdobycia serc FPP maniaków. Dlaczego zadanie jest trudne? Ano dlatego, że na rynku jest już UT, Q3, SoF, Messiah, KISS itd. - trudno się będzie przebić.

Red Faction jest bardzo dobrze zapowiadającym się FPS-em, pracującym na specjalnie stworzonym silniku Geo-Mod. Obróbka grafiki w czasie rzeczywistym, dowolne modyfikowanie geometrii przedmiotów, gra światel będą na porządku dziennym. Nowinka/ciekawostką jest dowolne modyfikowanie geometrii przedmiotów, co - po przełożeniu na chłopski język - oznacza dewastację, czyliniszczenie wszystkiego, co na oczu. Podkreślam: WSZYSTKIEGO. Dzięki takiemu rozwiązaniu można będzie robić nowe drogi ucieczki, co brzmi niezbyt wiarygodnie, a zarazem wspaniale. Kolejna ciekawostka to możliwość poruszania się róż-

Przerywamy milczenie owiec

Instrukcja do gry Total Annihilation



Action
PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUC.

Cena: 3,99 zł

Total Annihilation Instrukcja

Solucje

Blair Witch Project 2
Escape from Monkey Island
Star Trek: Elite Force
Baldur's Gate II cz. 2
In Cold Blood
Red Alert 2
Starlancer

Poradniki
Sheep

Kąciki

RPG
Strategie

Coffin Rock, Blair Witch Project 3: Elly Kedward,
Hitman: Codename 47, No One Lives For Ever, Links 2001,
Andosia War, Gunman Chronicles, Mercedes Benz Truck Racing

CIEKAWOSTKI

No i znowu "Ciekawostki" na łamach FZ w CDA! Mała zmiana - przed nowsem będę podawał, jakiej gry on dotyczy (np. [H-L]). A i mała prośba do właścicieli galiń/stałych bywalców przybyłków - nadyslajcie na mojego e-maila krótkie informacje na temat waszych galiń - gdzie, ile komów, za ile godzina itp. Postaram się z tego zrobić comiesięcznie aktualizowaną listę polskich "salonów gier". Zareklamuj swoją galiń (wierzę, że już kiedyś coś takiego było w FZ, ale teraz będzie to w bardziej uniwersalnej i elastycznej formie)! [b10]

[?] Eratta

Na sam koniec ciekawostek małe sprostowanie. Dwa miesiące temu pomyłkowo napisałem, że to q3arena.pl jest jedną z lepszych polskich stron o Q3. Oczywiście chodziło mi o Q3ARENA.ORG.PL, na której przy okazji serdecznie zapraszam i od razu prepraszam autorów site'a. A co do q3arena.pl - brak słów :)

[UT] Aimbot

Przed paroma dniami okazało się, że coraz powszechniejsza staje się gra w UT przy użyciu mutatora o nazwie Aimbot. Aimbot jest jednym ze sposobów na zdobycie większej ilości fragów bez konieczności dokładnego celowania w przeciwnika. Jest to naprawdę za wiadomość, ponieważ gra z ludźmi, którzy wykorzystują aimbota jest bez sensu - nie mamy żadnych szans. Jeżeli ktoś nie wierzy, niech sięgnie ze strony www.ut.org.pl demo ukazującego mutatora w akcji. Coś strasznego, uwiercie mi :). Jeżeli chcecie (a chcecie) coś z tym zrobić, wejdźcie na stronę <http://aimbots do Ut.org/> i podpiszcie się pod petycją, która powinna nakłonić Epic do napisania kolejnego patcha, który uniemożliwi oszustwo. Już powstaje anty-mutator o nazwie CSHP, który uniemożliwia oszukiwanie po stronie klienta. Pozyjemy, zobaczymy. [xKowaLx]

[Q3] Top ten shitów...

Najczęściej listy "top ten" służą do przekazywania nam informacji, które z aktualnie istniejących gier są najpopularniejsze, ew. najlepiej się sprzedają. Tego typu listy są także wykorzystywane na Planetquake do przedstawiania najlepszych modów. Do czasu najlepszych, bo ostatecznie spłaklem się z wykazem dziesięciu... najgorszych modów. Znajdujące się na liście modziki już można spisać na strały i nie mieć złudzeń, że któryś z nich dorówna popularnością Counterstrikeowi z H-L.). Jeśli jesteś ciekaw, w jaką modyfikację NIE grać, lub chcesz wiedzieć, jak nie należy robić modu - zajrzyj na www.planetquake.com/features/articles/suckmod_topen.htm! [b10]

newsy

Tawerna RPG ON-LINE
Gdy czytacie te słowa, pod adresem www.tawerna.pyrland.pl dostępna jest już nasza oficjalna strona internetowa! Będziemy na niej zamieszczać najnowsze wieści ze świata gier RPG, recenzje opisy, patche itp.



Trocę o RPG...

"Gatunek gier RPG został zapoczątkowany w latach '80 grą Rogue, oczywiście powstawały wcześniejsze wersje, pisane na różne maszyny, ale tą najbardziej popularną i pamiętaną po dziś dzień jest Rogue..."

dagon/wizz.arts ^ ipl [dagon@viper.pl]

A

le czy jest to prawda? Zdecydowanie nie! Tylko w odniesieniu do gier komputerowych RPG można powyżej zdanie uznać za prawdziwe, ale "prawda i tak leży daleko". Za aproksymację gier fabularnych oraz komputerowych RPG można uznać grę Rogue, ale uznanie jej za pierwszą z całego gatunku RPG jest szaleństwem i zbrodnią w oczach rpg-owców. Od czego powinniśmy więc zacząć, chcąc badać gatunek gier RPG, w szerokim pojęciu tego słowa? Zamiast cofać się 20 lat, zróbcy ogromny skok w przeszłość.



zaczęli fascynować się technologią, innymi światami oraz przyszłością (system Alternity), światami rzadzonymi przez wielkie korporacje, cyborgi, implanty itp. (Cyberpunk). Za technologią idzie śmierć oraz wielka katastrofa i jeszcze większa broń, która położyła wojnę. Mam tu na myśli Fallout. Mutanty, wielkie pustynie i zapach śmierci oraz ludzie żyjący jak zwierzęta.

Najwięcej wspólnego z powiesiami z zakresu fantastyki mają gry fabularne. Często mówią na nie "gry książkowe". Jest w tym trochę prawdy, ale zaczyna i kończy się ona na tym, że reguły jej spisane są w książce. Do najlepszego przedstawienia świata, jaki panuje w danym systemie, potrzebna jest wyobraźnia. Ale żeby w pełni wszystkich zadowolić, ktoś wymyślił sobie "gry karciane... RPG". Króluje one w szkołach! Mało kto nie słyszał o Magic The Gathering albo Doom Trooper. Pięknie narysowane, łatwe reguły gry, nie wymagają dużej ilości czasu - to są najważniejsze zalety gier karcianych.

Cofniemy się teraz do wieku XIX. 20 sierpnia 1890 roku urodził się jeden z najwybitniejszych pisarzy - Howard Phillips Lovecraft. Napisali takie wielkie dzieła jak "Call of Cthulhu" czy "Dagon" (teraz więc już wiecie, dlaczego mam taką ksywę :-). Ale co ma wspólnego Lovecraft z

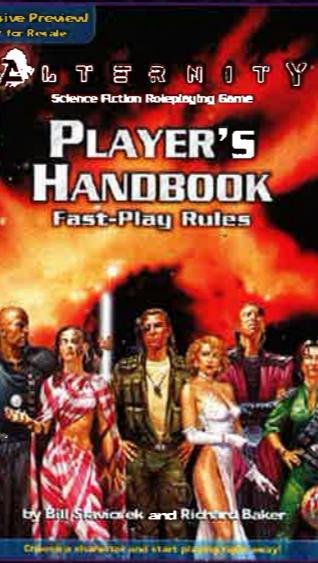
RPG? Jedną z najbardziej popularnych gier fabularnych jest Zew Cthulhu. Została ona napisana na podstawie powieści tego pisarza!

Zapewne Lovecraft nie miał pojęcia, że fantastyka może stać się bardziej popularną dziedziną rozrywki. Ludzie zaczęli wychodzić coraz dalej, poza kregi fantasy. W drugiej połowie XX wieku bardzo popularne i modne stały się książki s.f. Ludzie



zaczęli fascynować się technologią, innymi światami oraz przyszłością (system Alternity), światami rzadzonymi przez wielkie korporacje, cyborgi, implanty itp. (Cyberpunk). Za technologią idzie śmierć oraz wielka katastrofa i jeszcze większa broń, która położyła wojnę. Mam tu na myśli Fallout. Mutanty, wielkie pustynie i zapach śmierci oraz ludzie żyjący jak zwierzęta.

Reasumując: gry RPG pochodzą od książek, w późniejszych czasach od książek-podręczników do grania w najprzeróżniejsze systemy, zaczynając od Warhamerra, po Zew Cthulhu, a kończąc na Cyberpunku oraz Alternity. Niejako przy okazji powstały też inne dziedziny rozrywki, takie jak gry karciane i bardziej nowoczesne - gry komputerowe RPG. Więc z dumą mogę rzec, że takiej potężnej maszynie informacji o kultowej już grze - Baldur's Gate. Więcej informacji na temat tej strony możecie przeczytać w Tawernie RPG zamieszczonej na CD.



Najlepsze strony internetowe...

Postanowiliśmy, że co dwa miesiące będziemy wybierać najlepszą stronę o grach RPG. Jako pierwszą, polecaną przez nas, podajemy stronę pod adresem <http://pbaldurs.xcom.pl> - jest to typowy serwis z gatunku tych, jakie oferują nam wiele stron prowadzone przez dziesiątki ludzi, ale tą witryną nie zarządza żadna wielka firma, a ostatnio na liście autorów były wpisane cztery osoby! Aż nie chce się wierzyć w to, że można tyle tekstu napisać, zrobić ładną grafikę i jeszcze mieć ponad 100 000 odwiedzin od początku powstania strony. Ale to nie są jedynie sukcesy tej witryny. Polecają ją dwa wielkie pisma na naszym rynku. Mogę powiedzieć, że ta strona jest najlepszym przykładem tego, jak z prostej, amatorskiej witryny można przy odrobinie chcąc stworzyć tak potężną maszynę informacji o kultowej już grze - Baldur's Gate. Więcej informacji na temat tej strony możecie przeczytać w Tawernie RPG zamieszczonej na CD.



newsy

tawerna rpg

Trocę o RPG...

"Gatunek gier RPG został zapoczątkowany w latach '80 grą Rogue, oczywiście powstawały wcześniejsze wersje, pisane na różne maszyny, ale tą najbardziej popularną i pamiętaną po dziś dzień jest Rogue..."

dagon/wizz.arts ^ ipl [dagon@viper.pl]

W dzisiejszych czasach to wszystko nie wystarcza. Ludzie chcą więcej, a twórcy gier komputerowych odpowiadają na zapotrzebowanie odbiorców. Komputerowe gry RPG, często nazywane cRPG, są jednym z najstarszych gatunków rozrywki komputerowej. Można je podzielić na trzy rodzaje. Pierwszy z nich to gry tekstowe, takie jak: Rogue, Adam czy NetHack oraz internetowe MUD-y. Są one najbardziej zbliżone do gier fabularnych, ze szczególnym uwzględnieniem MUD-ów (pisałem o nich w październiku w Tawernie RPG). Kolejną grupą, lub rodzajem cRPG, są gry graficzne, dwuwymiarowe, takie jak Baldur's Gate czy Fallout. Lub trójwymiarowe, Might & Magic lub Stonekeep. Ostatnią grupą są gry rzeczywistościowe z elementami gier RPG, czyli bardzo popularna seria Diablo lub Nox.

Jedi: Hej! Dlaczego przekrącenie moja ksywki! Nie mam nic wspólnego z Yeti (a tak mi się kojarzy Yedi), nie mam nawet w połowie tak wielkich stóp jak on, że o ogólnym owłosieniu nie wspominam! Nawet takich stóp nie mam owłosionych! Ale wracając do pytania... Skąd to się bierze? (ajajaj, man to tłumaczyć takim dużemu chłopczykowi? :). Chyba stąd, że taki po prostu jestem. Dużo pracuję i bez przerwy stawiam sobie jakieś cele (nie mylić z celami wieczennymi!), siłą zęzy, podporządkowując się takim rygorom (taka jest cena sukcesu, a ja uważam, że jeszcze daleko mi do jego osiągnięcia), muszę jakoś rozładowywać nagromadzone napięcie. Przychodzi taka chwila, że w krótkim czasie wszystko to z siebie wyrzucam, czili -mówiąc prościej - odbija mi. No i wtedy pojawiają się "kwiatuszki" w postaci gumowanego kurczaka Barnaby i macho chomika Alfrego.

CDA: Zaczynałeś w CD-Action, teraz jesteś najlepszym chybą w Polsce specjalistą od mangi i anime. Prowadzisz magazyn, w którym postacie na ilustracjach robią wielkie oczy z byle powodu. Jak to jest, że wolisz Japonię od gier komputerowych?

Jedi: Ależ jedno nie wyklucza drugiego. Japonia to istny Eden dla fanów gier komputerowych i każdy fan mangi dobrze o tym wie. Te dwa światy niezmiennie się przenikają. Wiele mang powstaje na bazie gier komputerowych (lub raczej konsolowych) i vice versa. Przez każdy gracz zna takie tytuły jak: "Final Fantasy", "Street Fighter", "Virtua Fighter", "Tekken", "Pokemon" - to wszystko są czysto japońskie produkcje, które obecne są od lat zarówno na rynku mangi, anime, jak i gier komputerowych. Faktem jest, że teraz gram o wiele mniej, niż to miało chociażby jakieś jeszcze kilka lat temu, no ale wynika to z tego, że zajmuję się prowadzeniem magazynu Kawaii, który koncentruje się przede wszystkim na mandze, anime i Japonii - w szerskim tego słowa znaczeniu; a poza tym pełniącą takiej funkcji pochłania mnóstwo czasu. Nie zaryzykowałbym jednak stwierdzenia, że woli Japonię bardziej niż gry komputerowe; to tak samo, jakbym powiedział, że bardziej woli film niż książkę, czy też stawiam komiksy nad muzyką (no,

ofiarami" mojej chorej korsarskiej twórczości - i to Wam dziękuję. Wypłata odszkodowań za przypadki sfiksowania nie przewiduje, bo całą kasę wydaje na fiskuski dla Barnaby i Alfreda, więc musimy zrozumieć biednego, zaprawionego szaleńca, utrzymującego gumowanego kurczaka i stukniętego chomika. Dzieci za pamięć, ja również przyrzekam, że o Was nie zapomnę. □

Mister Jedi urodził się w Japonii?

Rozpoczynamy serię wywiadów prezentujących dziennikarzy i redaktorów pracujących w czasopiśmie CD-Action. Niektórzy z nich zaczynali w naszym czasopiśmie, później rozpoczęli własne projekty albo zostali przeniesieni do innych tytułów wydawanych przez Silver Shark. Każdy z nich identyfikuje się jednak z CD-Action i z dumą obserwuje Jego rozwój. Na początek Paweł Musiałowski - legenda wydawnictwa, "człowiek orkiestra", kopalnia pomysłów, niezrównany kpiarz i nieposkromiony marzyciel. Nie spodziewajcie się jednak, że dzięki temu wywiadowi poznacie Pawła całkowicie. Bestia maskuje się i chroni, chociaż szczerze, czasami aż do boku, wylewa się poza ten tekst (zachlapaliśmy sobie nią całą podlogę).



CDA: Legenda Mr Jedi jest ciągle żywa w czasopiśmie CD-Action, chociaż ostatnio niewiele dla nas pisze. Właściwie jedynie mniejsze, gdzie jesteś obecny stale, to Action Redaction. Czytelnicy jednak niezmiennie wymieniają Cię jako jednego z najbardziej ulubionych autorów recenzji gier. W listach aż roi się od aluzji do Czytelników. Dlatego nie dziwi mnie potem, gdy na dźwięk słów "Mr Jedi" na twarzy mojego rozwroczego pojawi się szeroki uśmiech. Uważam, że o wiele zdrowsze podejście, niż pisanie grobowo-poważnych artykułów pełnych jadu i nienawiści do świata i wszystkiego co_mi się w_nim nie_podoba. Krótko mówiąc - staram się dobrze bawić i zapraszać do zabawy wszystkich, którym taki rodzaj rozrywki odpowiada. To taki sposób na życie, rodzaj kolorowego parasola chroniącego przed szarą codziennością, pod którymoże się schronić każdy, kto znajdzie się w moim pobliżu. O ile chce. ^_^

Jedi: Hej! Dlaczego przekrącenie moja ksywki! Nie mam nic wspólnego z Yeti (a tak mi się kojarzy Yedi), nie mam nawet w połowie tak wielkich stóp jak on, że o ogólnym owłosieniu nie wspominam! Nawet takich stóp nie mam owłosionych! Ale wracając do pytania... Skąd to się bierze? (ajajaj, man to tłumaczyć takim dużemu chłopczykowi? :). Chyba stąd, że taki po prostu jestem. Dużo pracuję i bez przerwy stawiam sobie jakieś cele (nie mylić z celami wieczennymi!), siłą zęzy, podporządkowując się takim rygorom (taka jest cena sukcesu, a ja uważam, że jeszcze daleko mi do jego osiągnięcia), muszę jakoś rozładowywać nagromadzone napięcie. Przychodzi taka chwila, że w krótkim czasie wszystko to z siebie wyrzucam, czili -mówiąc prościej - odbija mi. No i wtedy pojawiają się "kwiatuszki" w postaci gumowanego kurczaka Barnaby i macho chomika Alfrego.

CDA: Zaczynałeś w CD-Action, teraz jesteś najlepszym chybą w Polsce specjalistą od mangi i anime. Prowadzisz magazyn, w którym postacie na ilustracjach robią wielkie oczy z byle powodu. Jak to jest, że wolisz Japonię od gier komputerowych?

Jedi: Che, che, oj podpuszczasz mnie. :) I lekcewasz po próżni. Dla kogo robię to czasopismo? Dla ludzi, którzy kochają patrzenie na świat przez przyzmat innej kultury i nie wstydzą się chodzić do kina na filmy rysunkowe (nie zasłaniając się młodszym rodzeństwem czy dzieciakiem :), ponieważ zrozumieli, że animacja już dawno przestała być wyłącznie dla dzieci, a Disney nie jest jej jedynym (słusznym) producentem. W mandze można spotkać wszystko i dla tego temat i to pismo jest dla wszystkich. Sa tutaj produkcje dla dzieci i dla dorosłych, dla uczniów, gospodarów domowych i biznesmenów, dla chłopców, dziewcząt, mężczyzn i kobiet. Są tu opowieści w stylu "Pokemon" i "Pszczółki Mai" (tak - to też jest czysto japońska produkcja!), a są i takie filmy jak "Ghost in the Shell" czy "Akira" - przedstawiciele "ciężkiego cyberpunka" - rozbryzg gatunkowy i jakościowy jest tu potężny, zupełnie jak w "klasycznym" kinie. Problem polega tylko na tym, aby to zrozumieć i nie oceniać wytworu kultury skrajnie odmiennej od naszej, na podstawie naszych wzorców i norm, które nijak mają się do siebie. Nie można oceniać urody konia na podstawie kanonów urody psa, bo choćby koń był najładniejszy, to nigdy nie będzie ładnym psem. Tak samo jest z mangą i z innymi wytworami wschodnich kultur i nasiymi umysłami, uformowanymi przez inną kulturę. To coś

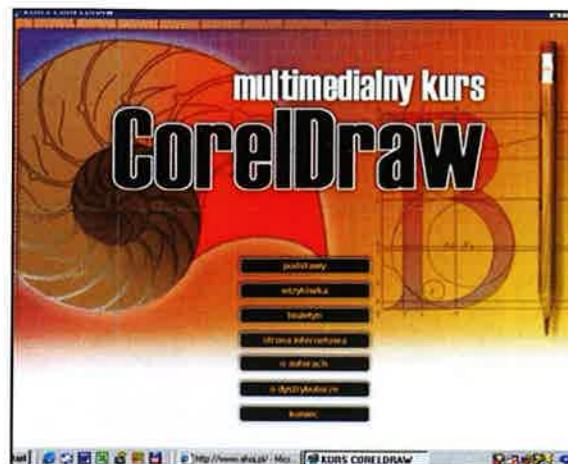
jak kompatybilność systemów komputerowych - czy program na Maca jest gorszy tylko dlatego, że jest trudno odczytywalny w systemie PC... Oj, chyba się rozbądam. Hej, nie spać mi tutaj! - Teraz dla rozluźnienia atmosfery załatwczę wersję stepującą "Jeziora Łabędziego" na naszej żyrafie Kunegundie, która w tym samym czasie odśpiewa "Marysiańkę", rapując na biurku naszej sekretarki. Nie wiem jak Wam, ale mi to pomaga na jesienią chandrę. :)

CDA: Może jeszcze powiesz parę miłych słów naszym Czytelnikom?

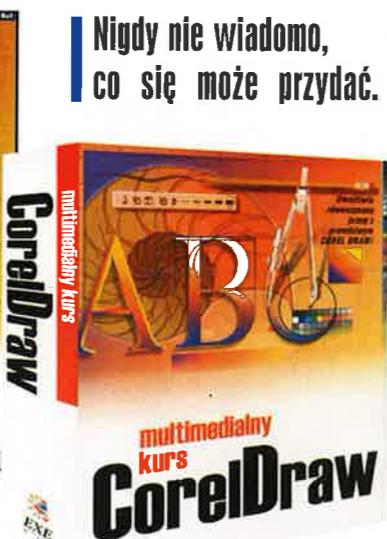
Jedi: Parę miłych słów. :) No dobrze, dobrze, teraz będzie poważnie i uroczyście. Dziękuję Wam bardzo, że przez te wszystkie lata tolerowaliście moje wygłupy i (o zgrozo) nadal je tolerujecie, domagając się jeszcze większych dawek mojego szaleństwa (zapraszam do Kawaii). Na dobrą sprawę to właśnie w CDA zaczynałem swój rejs na szerskich wodach pisarstwa wodolejnego i to Wy byliście pierwszymi



"ofiarami" mojej chorej korsarskiej twórczości - i to Wam dziękuję. Wypłata odszkodowań za przypadki sfiksowania nie przewiduje, bo całą kasę wydaje na fiskuski dla Barnaby i Alfreda, więc musimy zrozumieć biednego, zaprawionego szaleńca, utrzymującego gumowanego kurczaka i stukniętego chomika. Dzieci za pamięć, ja również przyrzekam, że o Was nie zapomnę. □



Multimedialny kurs CorelDraw uczy, jak posługiwać się programem graficznym.

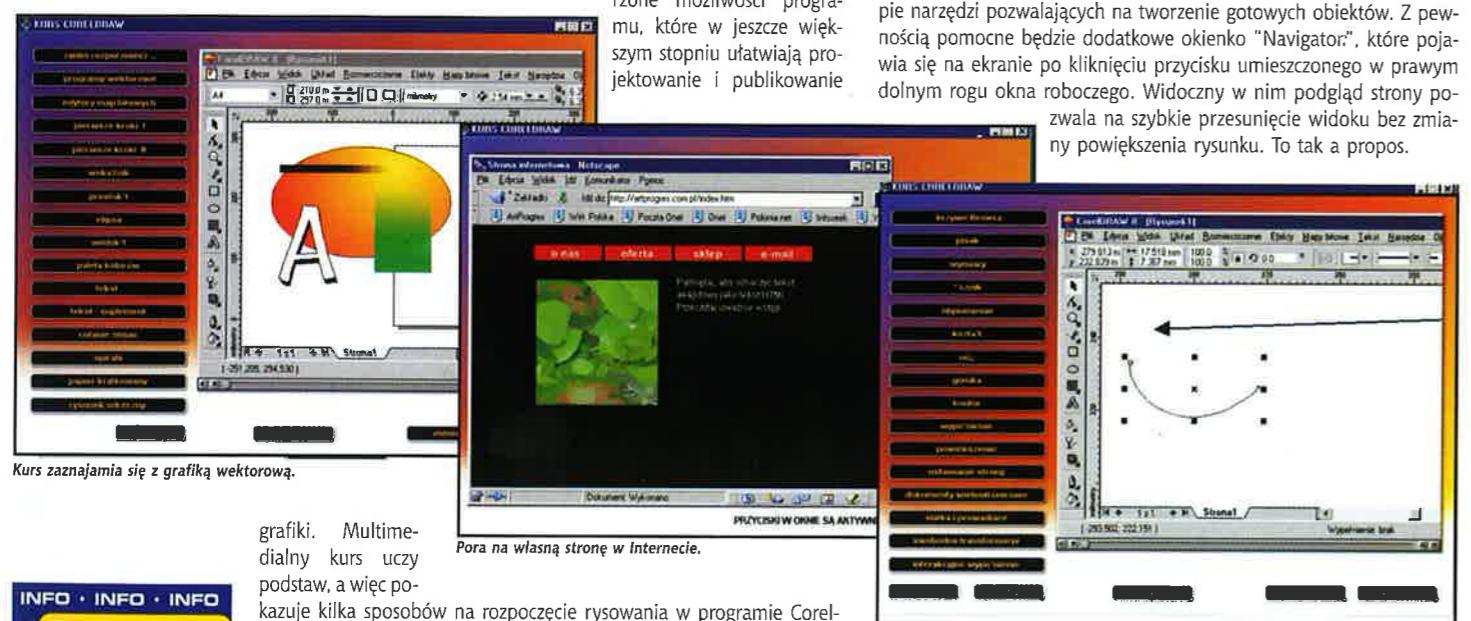


Na pewno przydatny okaże się program CorelDraw, który jest pakietem ilustracyjnym o dużych możliwościach, przeznaczonym dla środowiska Windows. Dlaczego akurat to ma się nam przydać? Bo który nie potrzebuje np. wizytówek. Poza tym, program jest powszechnie używany do tworzenia reklam, ilustracji technicznych, a nawet animacji. Aplikacja pozwala ludziom z wyczuciem artystycznym oraz z pełną ręką rysować piękne obrazki na ekranie. Warto się więc jej nauczyć, a do nauki przyda się nam "Multimedialny kurs CorelDraw".

Kazimierz Serwiń

Aby skorzystać z kursu, należy mieć jednak program CorelDraw, bowiem poszczególne etapy edukacji powiązane są ściśle z aplikacją. Tak więc, żeby wykonać polecenia, trzeba posiąść uruchomionego w odpowiednim miejscu Corela. Program CorelDraw umożliwia łatwe tworzenie profesjonalnej grafiki wektorowej od prostych znaków firmowych do skomplikowanych rysunków technicznych. Wzbogacone możliwości i narzędzia do posługiwania się tekstem w programie umożliwiają łatwiejsze tworzenie dokumentów zawierających duże ilości tekstu, takich jak broszury czy raporty.

Osobom, które nie znają programu CorelDraw, interakcyjny kurs umożliwia szybkie jego opanowanie. Bardziej doświadczeni odkryją poszerzone możliwości programu, które w jeszcze większym stopniu ułatwiają projektowanie i publikowanie



Kurs zaznajamia się z grafiką wektorową.

grafiki. Multimedialny kurs uczy podstaw, a więc pokazuje kilka sposobów na rozpoczęcie rysowania w programie CorelDraw. Krokiem podstawowym jest utworzenie nowego bądź otwarcie już istniejącego rysunku lub zaimportowanie pliku.

"Po dokonaniu wyboru można rozpocząć tworzenie dowolnego obiektu i definiowanie jego właściwości za pomocą dostępnych narzędzi. Utworzony w ten sposób plik należy zachować w wybranym przez użytkownika miejscu, aby w razie potrzeby można było dokonać w nim zmian. Ostatnim krokiem jest wyjście z programu CorelDraw". Proszę się nie obawiać - pełne zrozumienie tej instrukcji umożliwia

przykłady pokazane w kursie. Niewątpliwie dzięki nim łatwiej jest wskoczyć w świat grafiki komputerowej. Praca samouczka z uruchomionym równocześnie prawdziwym CorelDraw pozwala na natychmiastowe porównanie wiedzy teoretycznej z praktyczną znajomością obsługi tego programu. Posługiwanie się kursem jest intuicyjne.

Dodatkowym dużym plusem są filmy, które wprowadzają w zasady działania CorelDraw. Umożliwiają one poznanie kolejnych kroków, jakie trzeba wykonać, aby przygotować samodzielnie np. profesjonalną wizytówkę. Kurs omawia także, jak krok po kroku stworzyć biuletyn.

Strona internetowa - kolejna część kursu - zawiera filmy i komentarze lektora, które informują, jak wykonać własną stronę w Internecie, dodać tekst i grafikę oraz umieścić gotowy projekt w Sieci. Możesz dzięki temu zaprezentować swoją firmę lub własne umiejętności w Internecie.

Wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy w chwili, gdy kursor znajduje się na ekranie przedstawiającym fragment CorelDraw, aby rozpocząć wybrany wcześniej temat.

W sekcji tej można znaleźć wskazówki dotyczące podstawowych operacji, takich jak przeglądanie informacji o dokumentach oraz korzystanie z narzędzi do zarządzania plikami. Ich znajomość jest niezbędna podczas pracy z programem CorelDraw.

Z kursu dowiemy się też, jakie są różnice między pracą z rysunkami wektorowymi a pracą z mapami bitowymi. Może się to okazać przydatne, jeśli wykorzystywane mają być na zmianę różne produkty firmy Corel.

Warto wiedzieć, że programy CorelDraw i CorelDraw 3D służą do pracy z rysunkami wektorowymi, a program Corel Photo-Paint nadaje się do obróbki map bitowych. W kursie opisano podstawowe pojęcia, które trzeba zrozumieć, aby pracować z rysunkami wektorowymi, mapami bitowymi i obiektymi oraz zamieszczono krótki opis pracy z grafiką trójwymiarową.

Tymczasem pojawiła się najnowsza wersja CorelDraw 10, jeszcze niepełna, ale dobrze wiedzieć, co się święci. Na pierwszy rzut oka widać, że tym razem nie mamy co liczyć na jakieś fajerwerki ze strony producenta. Od razu rzuca się w oczy nowy ekran powitalny. Uporządkowano także przyciski włączające poszczególne narzędzia. Oprócz tych kosmetycznych zmian, warto przede wszystkim wspomnieć o nowej grupie narzędzi pozwalających na tworzenie gotowych obiektów. Z pewnością będzie dodatkowe okienko "Navigator", które pojawia się na ekranie po kliknięciu przycisku umieszczonego w prawym dolnym rogu okna roboczego. Widoczny w nim podgląd strony pozwala na szybkie przesunięcie widoku bez zmiany powiększenia rysunku. To tak a propos.

INFO • INFO • INFO
Producent:
Exe
Dystrybutor:
Exe
Internet:
<http://www.exe.com.pl>
Wymagania:
Windows 95 lub nowszy
CD-ROM x8

Przygody Prosiaczka Kwik

Tajemnice ludzkiego ciała

Przyjaciel Kwik to jedna z najbardziej znanych i lubianych postaci z serii programów edukacyjnych, których producentem i dystrybutorem jest Marksoft. Przygody Prosiaczka Kwik to kolejny już tytuł z edukacyjnej serii. Dotychczas na rynku pojawiły się cztery pakiety, które dotyczyły kolejno świata zwierząt, świata roślin, świata owadów i świata codziennego, oraz program, w którym dziecko poznaje ogólne zasady fizyczne, leżące u podstaw działania wielu maszyn (Prosiaczek Kwik: Powrót do przyszłości). Wszystkie wcześniejsze przygody Prosiaczka stały nieodmiennie na wysokim poziomie graficznym, a przede wszystkim merytorycznym. Warto edukacyjny, na który położono szczególny nacisk, sprawia, że Kwik i jego wesołe historie są świetnym narzędziem wspomagającym edukację dziecka.

Andrzej Słitek

Czygody Prosiaczka Kwik są wartościowe również dlatego, że stanowią odpowiedzi na ważne pytania, które przez rodziców często są ignorowane. Dzieje się tak z wielu powodów, o których dla tego, że dziecko niemal nigdy nie ma jednego pytania, tylko cały ich szereg (chyba wszyscy to znamy). Poza tym pytania często mogą wprowadzić w zakłopotanie. Niekiedy zwyczajnie nie znamy odpowiedzi, a często nie wiemy, jak ją sformułować, aby była jasna dla małego słuchacza. Takich kłopotów Prosiaczek Kwik nie ma, a dzięki temu, że informacji werbalnej towarzyszy przekaz filmowy, łatwiej zostaje ona przyswojona i zapamiętana. Strona wizualna naprawdę ma decydującą rolę w zrozumieniu i zapamiętywaniu informacji. Wystarczy nadmienić, że 85% przyswajanych danych trafia do nas za pośrednictwem wzroku, a jedynie pozostałe 15% przypada na pozostałe zmysły. "Dlaczego niebo jest niebieskie?" - na pewno dobrze by było, aby to rodzić wytłumaczył dziecku, że na skutek rozproszenia światła słonecznego w atmosferze niebo ma niebieską barwę, jednak Prosiaczek Kwik świetnie rodzica w tym wyczerpy. Najnowsza przygoda Kwik'a dotyczy jednak innych zagadnień. Tajemnice ludzkiego ciała to fantastyczny świat, w którym wszystko, co żyje, pełni funkcje zbliżone do tych, jakie pełnią różne organy ludzkiego ciała. Znajdziemy się np. w wielkiej paszczy starego dębu, gdzie Kwik

drodze będzie musiał wykorzystywać całą swoją wiedzę na temat ludzkiego ciała, aby móc rozwijać problemy, z którymi się spotka. Gdy dziecko napotka tam problem, zawsze może skorzystać z porad przyjaciela, co umożliwi dalszą wędrówkę.

Wiele znanych, często nie do końca zrozumiałych reakcji ciała, takich jak mruganie, gorączka czy zmęczenie, znajdują się w czasie podróży swoje wyjaśnienie. Oczywiście forma prezentacji multimedialnej daje o wiele szersze pole do poisu dla animatorów i ludzi od dźwięku. Wszystkiem towarzyszą zabawne animacje i gry. Zawodowi lektorki, którzy użyczyli swych głosów bohaterom, mówią z przekonaniem i uczykiem. Co ciekawe, program istnieje również w wersji angielskiej, może więc również posłużyć jako program wspomagający naukę tego języka.

Wspomniane animacje to drobne scenki, które zaskakują dziecko, jeśli kliknie ono jakiś charakterystyczny element planszy. Kursor zmienia wówczas kształt ze strzałki na listek, a w tym miejscu zdarzy się za chwilę coś ciekawego.

W każdej scenie znajduje się kwiatek mądrości. Klikając go i odpowiadając na zadawane przez niego pytania użytkownik zdobywa dodatkowe punkty i pogłębia jeszcze swoją wiedzę. Jeżeli ktoś z pytą okaże się za trudne, można zająrzyć do biblioteki. Znajdują się w niej odpowiedzi na wszystkie pytania występujące w grze. Światłem pomysłem jest podsuniecie dzieciom gier, gdy się już nieco zmęczą lub zniechęcą zadaniami. Kwik spotka na swej drodze wiele gier i zabaw. Jedną z nich będzie spotkanie z drapieżną Mucholwką. Gdy zbliża się do niej dowolny owad, wystarczy kliknąć go lewym przyciskiem myszy. Mucholówka zlaśnieje owadu i wypuści listek, który też może ląpać robaki. Im szybciej dziecko będzie klikać, tym więcej owadów złapie. W innym miejscu trzeba pogonić złośliwych sasiadów Wielkogęba. Potrzeba do tego odpowiedniej ilości owoców, które dojrzewają na gałęziach.



Ciekawste kwiatki w prosiaczkowym quizie (propozycje odpowiedzi)

Do czego służy blona śluzowa w nosie?
- Jest śliska, żeby wygodniej było dibać w nosie.

Czemu niektórzy ludzie są znacznie wyżsi od innych, nawet gdy są w tym samym wieku?
- Ponieważ więcej jedzą.

Czemu uszy rosą z obydwiu stron głowy?
- Aby łatwiej było nosić okulary.



Prosiaczek rozmawia z językiem, sercem i innymi organami :)

Prosiak - kto by pomyślał

1) W budownictwie element instalacji domowej pełniący funkcję głównego przewodu rurociągu lub kanalu, służący do doprowadzania lub odprowadzania energii elektrycznej, gazu, wody, zanieczyszczeń itp.

2) Ruchomy obciążnik zawieszony na cumie lub szekli szelzigowej lańcucha kotwicznego, powodujący elastyczne wyhamowanie kolyszącego się na wysokiej fali jachtu. W zależności od lokalizacji prosiak zwiększa siłę trzymającą kotwicy albo amortyzuje szarpienie niszczące polery.

spotka... język (jakżeby inaczej:-)). Zadaniem odbiorcy będzie umieszczenie w odpowiednich strefach języka potraw o różnym smaku. Dzieckoowie się na przykład, dlaczego lody wydają się słodsze, kiedy lizają je kołkiem języka, oraz co zrobić, aby lekarstwa były mniej gorzkie. Kwik podąża swoją pasjonującą i pouczającą wędrówką od ust, poprzez nos, oczy, szkielet, skórę, serce i wiele innych organów. Po

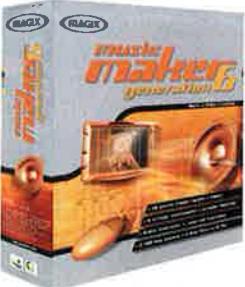


INFO • INFO • INFO
Producent:
Marksoft
Dystrybutor:
Marksoft, tel. (022) 6639390
Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>
Wymagania:
Win3.1/Win95/Win98, SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM 4x, 486, 8 MB RAM
Cena:
59 zł

Magix Music & Video Maker Generation 6

Są takie firmy, które opierają swą działalność na wydawaniu co jakiś czas produktów noszących tę samą nazwę, ale z innym numerkiem. Znanymi przykładami mogą tu być np. pakiet graficzny firmy Corel albo Music Maker rodem z Magixa. O tym ostatnim zamierzam napisać kilka słów, ponieważ pojawiła się jego najnowsza wersja, nosząca numer 6. Poprzednie części były już omawiane w naszym piśmie, dlatego nie będę dokładnie opisywać całego programu - zresztą mijałyby się to z celem. Przedstawię jedynie jego ogólne założenia i oczywiście możliwości, które - muszę przyznać - zrobiły wrażenie nawet na mnie. Za- czynamy...

Marcin Serkies



Skrócona lista możliwości programu

- 48 stereofonicznych ścieżek audio i wideo
- funkcja karaoke - wycinanie wokalu i podkładanie własnego głosu
- 6 wirtualnych instrumentów
- możliwość remiksowania muzyki nagranej w formacie CD-Audio, integracja z MIDI
- "czarodziej" tworzący utwory
- profesjonalny wielokanałowy mikser z trzema magistralami dla efektów
- działające w czasie rzeczywistym efekty: reverb, delay, distortion, filtry, EQ, compressor
- 2000 gotowych próbek dźwiękowych utrzymywanych w różnych klimatach muzycznych
- wiele gotowych ustawień efektów dla animacji - oczywiście działających w czasie rzeczywistym
- ponad 500 gotowych animacji w formacie AVI

maszynka do produkowania drum&basowych dźwięków. W zasadzie instrumenty te pozwalają na stworzenie własnego utworu całkowicie od zera, wymaga to jednak odrobiny wprawy i - rzecz jasna - talentu. Jeśli nie posiadamy ani jednego, ani drugiego, nic straconego. Dzięki specjalnemu "czarodziejowi" możliwe jest, po ustaleniu kilku podstawowych parametrów, wy-



generowanie utworu, który będzie utrzymywał w konkretnym, wybranym klimacie. Wprawdzie takiego tworzenia muzyki nie można nazywać komponowaniem, ale dla opornych jest to wspaniała możliwość stworzenia sobie podwalin pod własne kompozycje. Nie ukrywam, że moim zdaniem jest to znacznie plus tej aplikacji. Takie skonstruowanie interfejsu i funkcji programu, aby mógł go używać każdy, nawet bez zerknięcia do instrukcji, może przekonać wielu odbiorców, że tworzenie muzyki na komputerze tak na prawdę nie jest niczym wybitnie skomplikowanym. A jeśli się takim wydaje, wystarczy zajrzenie do porządnego napisanej i przejrzystej instrukcji, wyjaśniającej wszystkie nuanse aplikacji.

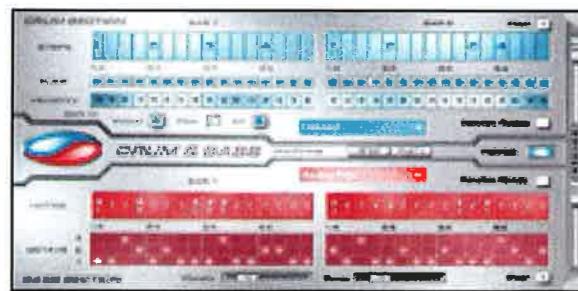
Dla usieliowionych użytkowników niewątpliwie ciekawa okaże się informacja, że Music Maker, podobnie jak jego poprzednik, jest zintegrowany z Internetem. Wbudowany klient FTP pozwala na bezpośrednie połączenie się z serwerem Magixa, gdzie za-



wsze można znaleźć nowe, ciekawe próbki. Program pozwala również - za pomocą Internetu - na łatwą współpracę z innymi twórcami oraz publikację swoich utworów - również w formacie MP3. Ogólnie rzecz biorąc, Music Maker jest otwarty na świat.

W swojej obecnej formie Music Maker 6 to aplikacja, do której nie ma się właściwie za co przyczepić. Jeśli tylko ktoś nie podchodzi do tego programu jak do aplikacji profesjonalnej, będzie z pewnością zadowolony. Ja osobiście wole jednak Cakewalka 9, ale nie każdy może sobie na to pozwolić. Polecam Music Makera każdemu, kto interesuje się komputerową muzyką. □

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Magix
Dystrybutor:
 Coda
Internet:
<http://www.coda.com.pl>
Wymagania:
 P200, 32 MB RAM, CD-ROM, Windows 95/98/Me/2000/NT
Cena:
 99 zł



Seria: Edukacja XXI wieku

Alfabet: nauka czytania i pisania

Ortografia

Matematyka: dodawanie i odejmowanie

Matematyka: mnożenie i dzielenie

Idę do szkoły

Quiz dla dzieci

Quiz geograficzny

Quiz historyczny



i zabawy, co jest przecież bardzo ważne. Ale po kolei. Pierwszym programem z serii, który zaprezentujemy, jest Alfabet - nauka czytania i pisania.

Abecadło z pleca spadło...

W programie znajdują się ćwiczenia, które uczą alfabetu oraz trudnej sztuki pisania i czytania. Zanim jednak dotrzymy do zadań, obejrzymy intro, w którym bohater programu, Królik, ściga... baton Ene Due. Królik łapie wreszcie batonik i ze smakiem go zajada, głośno i wyraźnie pokazując, jaki to przysmak i delikatnie. Dziecko dokładnie obejrzeje opakowanie batonika i prawie na pewno zapragnie przekonać się, czy Królik ma rację.

Andrzej Sitek

Przed wszystkim należałoby jeszcze przypomnieć pełną ofertę Aidem Media. W chwili obecnej są to dwie serie (z wyłączeniem Edukacji XXI w.) zatytułowane "Szkoła Koziotka Matolka" i "Wesołe Przedszkole". Poza tym Aidem Media ma na koncie również kilka pojedynczych programów, ot choćby ABC z Rekiem czy "Bolek i Lolek - pamiątki z podróży". Na łamach CDA pojawiła się już święta recenzja innego programu dla dzieci: "Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii". Wyraźna specjalizacja Aidem Media w programach edukacyjnych dla najmłodszych ma swoje korzystne strony. Z każdym kolejnym tytułem opracowywanym i wydawanym przez firmę są to produkcje lepsze. Wyraźnie widać, że twórcy biorą sobie do serca zastrzeżenia i uwagi użytkowników. Najnowsza propozycja, czyli cała seria "Edukacji XXI wieku", jest uwieńczeniem dotychczasowych doświadczeń.

Tematyka ośmiu programów serii "Edukacja XXI wieku" jest zawarta już w tytule poszczególnych części: Alfabet, Matematyka: dodawanie i odejmowanie, Matematyka: mnożenie i dzielenie, Ortografia, Idę do szkoły, Quiz geograficzny, Quiz historyczny, Quiz dla dzieci. Wspólna dla wszystkich części jest postać zabawnego Królika oraz specyficzna, kolorowa, bardzo ładna grafika. Również opracowanie muzyczne i dźwiękowe nie pozostawia wiele do życzenia. Tło muzyczne zostało dobrane z wyczuciem, nie zagłusza kwestii lektorów czy zabawnych głosików bajkowych postaci występujących w programach. Jednocześnie muzyczka jest wesoła i przyjemna, rzeczywiście nastraja do pracy



program naprawę godne polecenia. Zaskakują bardzo ciekawymi pomysłami w ćwiczeniach i oryginalnym zaprezentowaniem materiału dydaktycznego. Trudno nie bawić się podczas wędrówki z Królikiem, a jest to zabawa, która przyniesie dziecku wymierną korzyść, bowiem wszędzie gry wzmacniane są o elementy edukacyjne.



Pewnym zaskoczeniem jest to, że w programach z serii brak panelu opcji konfiguracyjnych. Nie możemy np. określić stopnia trudności zabawy. Jest to o tyle istotne, że niektóre zadania są naprawdę trudne. W grze "Zawody w wędkowaniu" przewidziano wariant jedynie dla dwóch graczy. Zabawa polega na zebraniu odpowiednich liter z dna jeziorka. Gracz ma tylko wędkę z haczykiem, a na dąbkie literki często gubią się i spadają. Kto pierwszy, ten lepszy, ale jeżeli dziecko jest samo, będzie musiał grać również za drugiego gracza. Tę rolę mógłby przejąć przejazd komputerem, jednak nie ma takiej opcji. Dlaczego o tym nie pomyślano, doprawdy nie wiem. Mimo wszystko nie zmienia to faktu, że zabawa jest bardzo pomysłowa i naprawdę ekscytująca. Jestem pewien, że każdy malec z przyjemnością się w niej zanurzy.

Zabawy edukacyjne dla małych, 5-10-letnich dzieci są zazwyczaj tak skonstruowane, aby nawet mimo błędów i porażek nie zniechęcały malca. Odbiciem tego nowego podejścia do uczenia jest choćby ostatnia zmiana w systemie ocen szkolnych, w którym ocenę mierną przemianowano na dopuszczającą. W podobnym tonie przemawiają też bohaterowie programu "Alfabet". Pozytywna motywacja może jednak zabrąć za daleko, czego doświadczycieli testują program z Aidem Media. W grze "Polanka" zwierzęta sprawdzają znajomość wielkich i małych liter. Nie odpowiadając prawidłowo na żadne pytanie. Popełniłem z premedytacją wszystkie możliwe błędy. Na koniec pojawiło się okienko Najlepsze Wyniki, gdzie mogłem się dopisać, a mity głos z radością oświadczył: "Nie jest najlepiej, ale udało się!". Nie wiem tylko, co się udało.

Program jest kompendium wiedzy o polskim alfabetie, opracowanym w ten sposób, że nauka jest przyjemna i nieniążąca. Dzięki zamieszczonym w nim zabawom mały odbiorca może gruntownie przećwiczyć znajomość liter, słów, pisowni wyrazów. Gry typu krzyżówka, układanka słowna i puzzle to świetny trening uczący kojarzenia nazw, określeń, poprawnego zapisu. Niedociągnięcia wypunktowane wcześniej nie przekreślają i nie zmieniają ogólnego, pozytywnego wrażenia, są jednak błędami, które należałoby usunąć.

Kłopoty z ortografią

Nauka literek, wyrazów, pisowni słów, nierozerwalnie wiąże się z ortografią. Program pod tym tytułem, przeznaczony dla dzieci od lat siedmiu, to kolejna propozycja z serii "Edukacja XXI wieku". W dynamicznych zabawach prowadzonych przez wesołe zwierzątka dzieci poznają zasady poprawnej pisowni. Program obejmuje następujące zagadnienia: pisownia wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h oraz wyrazów z b, p, d, t, g, k; częstka wydana razem i osobno; partycja nie pisana razem i osobno; wyrazy z i, ii, j, ji; wyrazy pisane wielką i małą literą, wyrazy z ą, ɔ, on, ę, en, em. Wspólna dla wszystkich części serii grafika

jest po prostu bardzo ładna. Równie istotna strona dźwiękowa aplikacji jest na wysokim, na pewno zadziwiającym poziomie. Oprócz bardzo dobrego tła muzycznego (motywy dźwiękowe zostały dobrane z wyczuciem specyficznej, bajkowej atmosfery programu) na szczególną uwagę zasługuje świetny lektorzy. Przed wszystkim mówią oni bardzo wyraźnie, z odpowiednim tempem i intonacją. Równocześnie ich kwestie są odpowiednio zabarwione emocjonalnie. Lektorzy nie prezentują suchych informacji, lecz opowiadają dzieciom bajkę, w której przypadkowo można również zagrać. Takie właśnie wrażenie można odnieść słuchając ich żywych głosów. Naprawdę dobra robota.

Dla dzieci ponownie przygotowano zestaw gier i zabaw. W jednej z nich królik musi bronić bramki. Dziecko powinno poprawnie uzupełnić wyświetlane słowa i w ten sposób pomaga królikowi obronić bramkę. Nie spodobał mi się tylko jeden szczegół. Kiedy królik oczekuje na strzał, dźwięk kiebie się i trzesie. Zapewne miało to wyglądać, jakby gotowało się do rzutu na piłkę, ale animacje odbiera się zupełnie inaczej. Może to nie atak epiletyczny, ale z królikiem jest coś nie tak.

Dzieci mogą również wziąć udział w wyścigu ortograficznym na rzece. Wygra ten zawodnik, który jako pierwszy dopłynie do mety i udzieli jak największej liczby odpowiedzi. Zabawa jest o tyle ciekawa, że możemy wybrać liczbę graczy (od 1 do 4), a więc nawet jeśli dziecko nie ma z kim się bawić, zabawa nadal ma sens.

W kolejnej zabawie zwierzęta z balonikami skaczą do rzeki. Gracz musi poprawnie uzupełnić wyświetcone słowo, aby podpływać pontonem do zwierzątka, które trzyma w ręce właściwą odpowiedź. Wybierając odpowiedź klikamy odpowiednią strzałkę wskazującą owieczkę lub jeż z właściwą literką, gotową do wstawienia w wyraz. Nie pomyślało jednak, aby w jakiś sposób potwierdzić wybór właściwej odpowiedzi. Zwierzątka spada do wody, a my wciąż klikamy literę. Jeżeli wskazywaliśmy kursorem strzałkę tylko raz, częstokroć program nie zaliczał właściwej odpowiedzi. Co więcej, nawet gdy robiłem to kilka razy, również zdarzało się, że odpowiedź nie została zaliczona (mimo że na pewno była poprawna). Jest to wyraźny błąd w programie, groźny tym bardziej, że zupełnie dezorientuje dziecko. To jak wreszcie pisze się słowo "kula", skoro po wskazaniu na literkę "u" zwierzątka się utopiło, a odpowiedź uznano za błędą? Gdyby to był jednostkowy błąd programu, nie byłoby o czym mówić, niestety problem się powtarza.

Dla chłopców najfajniejszą zabawą będzie gra, w której zdobywa się zamki i kolejne wyspy. Giera przeznaczona jest dla maksymalnie sześciu graczy. Zawodnicy są właścicielami wysp, które próbują sobie wzajemnie odbić w rozgrywanych pojedynkach ortograficznych. Wygrywa oczywiście ten, kto zostanie właścicielem jak największej liczby wysp. Gra jest naprawdę świetna. Animacja zdobywania wrogiego zamku bardzo dobra, a sam pomysł rewelacyjny.

W pakiecie Ortografii dziecko znajdzie przede wszystkim moc rozrywki. Program nienachalnie uczy również zasad poprawnej pisowni wyrazów. Został opracowany bardzo rzetelnie, ogólnie dobre wrażenie zanosi jednak wspomniana gra, w której nie wiadomo właściwie, jak odpowiadając, aby nie popełnić błędów. Należy jeszcze wspomnieć, że wszystkie części serii "Edukacji XXI wieku" zostały zapakowane w nietypowe, plastikowe pudełko. Jest to dobry pomysł, bowiem niewprawne dlonie dzieci mogą uszkodzić dość delikatne standardowe pudełko, czego nie musimy się obawiać w wypadku opakowania zastosowanego przez Aidem Media.

Umiesz liczyć? Licz na siebie!

Matematyka rozwija się na przełomie V i IV w. p.n.e. na gruncie filozofii. Współczesni "młodzi pitagorejczycy" już w wieku 5 lat mogą uruchomić program Matematyka - dodawanie i odejmowanie. Kolejny tytuł z serii "Edukacja XXI wieku" jest przeznaczony dla dzieci 5-10-letnich i został opracowany w identycznej konwencji graficznej, jak aplikacje przedstawione powyżej.

W bajkowej krainie zwierzątka uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb. Na program składa się sześć gier edukacyjnych dla kilku graczy, wiele wesołych animacji i zabawnych dźwięków. Zwierzątka tłumaczą zasady matematyki i towarzyszą dzieciom w rozwiązywaniu zadań. Okazuje się, że matematyka wcale nie musi być trudna.

W zabawie z kaczuszkami i żółwiami mały widz uczy się dodawać, licząc kaczki rodzinę. W ten sposób poznaje znaczenie cyfr i liczb. Brakuje tu jednak elementu niewiadomego. Zabawa wygląda w ten sposób, że na dwa małe jeziorka wypływa określona liczba kaczek. Dziecko musi wskazać jedną i drugą rodzinę, klikając po kolejnych wszystkie ptaki. Ich dodawanie polega po prostu na zaznaczeniu wszystkich ptaków na ekranie. Oczywiście trudno się w takim wypadku pomylić.

Podstawowe zadaniem Matematyki jest oswoić dziecko z liczeniem, przekonając je, że jest to przyjemna zabawa, która może przynieść sporo frajd i radości. Jeżeli dziecko polubi matematykę, zawsze z przyjemnością będzie się jej użyczało. Dorośli nie zawsze mają czas i cierpliwość zajmować się swoimi pociechami. Oczywiście program nie może zastąpić pomocy rodziców, jednak na pewno może wydatnie wspomóc proces nauki, tym bardziej że mamy pewność, iż został opracowany w właściwy sposób. Propozycja Aidem Media jest na pewno bardzo interesująca.



Następna zabawa na pewno spodoba się dzieciom. W skalnej grocie znajduje się kino, w którym zwierzęta przygotowują film. Rysują swoje portrety i jednocześnie rozwiązują matematyczne równania. Zabawa polega po prostu na połączeniu właściwych punktów na rysunku, dzięki czemu schematyczny obrazek zwierzątka zmienia się w płynną animację. Aby wybrać odpowiedni punkt, trzeba dodać lub odjąć odpowiednie liczby.

Pierwszy dzień w szkole

Każdy chyba przekonał się, jaką niesamowitą ciekawostkę przejawia małoletni człowiek około piątego roku życia. Interesuje go praktycznie wszystko, a dzieciątko pyta, które nurtują malca, spadają zazwyczaj na głowę najbliższej mu dorosłej osoby. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez przyzmat bajek i fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej, wolnej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widzi jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności i ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później nigdy już nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy okres na naukę. Jest to również czas, aby zaszczepić mu dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zaprocentują.



Nak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natłokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapominał, jak to jest, gdy wszystko wokół jest tajemnicą. Zazwyczaj dorosła osoba po prostu nie może przejawić tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiego oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Blahe" pytania malca kwirowane są uśmiechem, niekiedy krótkim komentarzem, niezwykle rzadko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić jakiś problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistości.



W każdym bądź razie, kiedy n-tę pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakralnego: "Idź, pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą, poczynając rozrywkę. "Idź do szkoły" z serii "Edukacja XXI wieku" to ciekawy przygotowany, dobry program, stanowiący zbiór zabaw i gier edukacyjnych, w których najmłodsi poznają cyfry, litery, kształty, kolory, a także zwierzęta i rośliny. Zabawy ćwiczą pamięć, rozwijają zdolności kojarzenia i logicznego myślenia. Głównym zadaniem programu jest wprowadzenie dziecka małym krokami w świat szkolnej edukacji.

w ziemie. Jest to dość nietypowe, odrobinkę makabryczne rozwiązanie, lepiej byłoby, aby po prostu powrócić do domków.

Matematyka to program, który na pewno zasługuje na uwagę. Praktycznie pozbawiony błędów merytorycznych, przyznały interfejs użytkownika, odpowiednia, spora liczba ćwiczeń to najważniejsze zalety tej aplikacji. Przy przedmiocie tak trudnym do udanej, ciekawej

trzeba jednak nadmienić, że dwie z pięciu zabaw zamieszczonych na płycie są wariacjami gier przedstawionych już w innych tytułach z serii "Edukacja XXI wieku". Chodzi tu o "kolorowanie figur geometrycznych", gdzie malec po prostu będzie układać żebate kółka, aby uruchomić specjalną maszynę, oraz o "znajdź i sfotografuj zwierzęta". W tym drugim zadaniu znowu będziemy bawić się aparatem fotograficznym. Przy okazji pojawią się pewne drobne zastrzeżenie. Gdy znajdziemy się "w lesie", gdzie trzeba właśnie ustrzelić okiem obiektywu właściwego zwierzątka, nie można wyjść z planszy. Nie znajdziemy wyjścia z lasu, dopóki nie wystrzelamy wszystkich ośmiu klatek filmu. Brakuje tu możliwości przerwania zabawy.

Skuteczna nauka...

Profesor Henry 2001
JĘZYK ANGIELSKI
Profesor Klaus 2001
JĘZYK NIEMIECKI
SYSTEM NAJWIĘKSZEJ KONWERSACJI DZIĘKI WŁOZIENIU SŁÓWKA DO KOMPUTERA
Cena: 79 zł

"Profesor 2001" to nowoczesny, interaktywny pakiet w wersjach do nauki języka angielskiego (Henry) i języka niemieckiego (Klaus). Na 2 płytach CD-ROM znajdziesz tysiące ćwiczeń, dialogi, seki prezentacji i zdjęć, podręcznik gramatyki, słownik i 8 godzin nagranych dźwiękowych. Ćwiczenia uczą 9000 słów, zwrotów i idiomów (dwa razy więcej niż przez 4 lata nauki w szkole średniej)! Blisko 4000 ćwiczeń na zdania użycia m.in. zwrotów koniecznych do porozumiewania się, sposobu użycia słów w zdaniu oraz znaczenia w zależności od kontekstu. Program kształci wszystkie umiejętności językowe: pisanie, mówienie, tłumaczenie i rozumienie ze słuchu.

Konwersacje nauczą Cię zwrotów i zdań przydatnych w podróży. Po uczestnictwie w nich, będziesz potrafił(a) m.in.: zapytać się o drogę, zamówić potrawę w restauracji i zarezerwować miejsce w hotelu.



- trzy poziomy zaawansowania, grupy tematyczne,
- system powtórek (program śledzi postępy w nauce i wyznacza optymalne terminy powtórek),
- nauka wymowy (nagrywanie i porównywanie własnych wypowiedzi z wymową lektora),
- drukowany poradnik metodyczny opisuje techniki uczenia się i zapamiętywania,
- Słownik - 9000 słówek - wymowa, wyszukiwanie i wybór słów do nauki,
- seki ilustracji, zdjęć,
- Podręcznik gramatyki - zakres 4 lat nauki języka,
- Generatory zdaje - tworzenie nowych ćwiczeń i dodawanie własnych słów.

"Profesor" - to nie tylko skuteczna nauka, ale też świetna zabawa! 2001, to trzecia wersja programu, dla posiadaczy wcześniejszych wersji (Słownictwo) - upgrade: 25 zł.

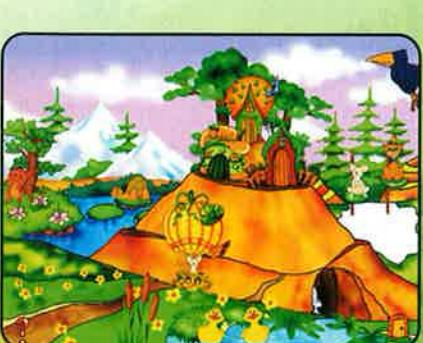
W ofercie również: "Słownik słownictwa", gra ucząca angielskiego dla dzieci i młodzieży. Kolorowe, interaktywne plansze uczą najbardziej potrzebnych słów, zwrotów i zdań. Zabawy logiczne, krzyżówki, gry, oryginalne piosenki i dialogi gwarantują trwałe efekty oraz sprawiają, że program nie nudzi się.

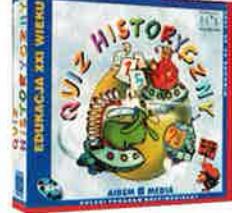
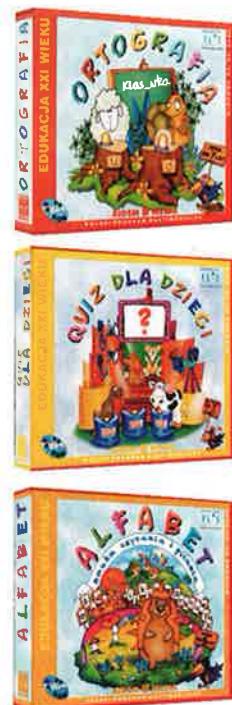
"Moje imprezy rodzinne" - program dla uczniów gimnazjalnych i liceum. W programie znajdują się seki ćwiczeń i zadań, podręcznik, słownik, ciekawostki, układ okresowy pierwastków i gra edukacyjna "Atomki". Cena: 49 zł

EDGARD multimedia tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapol, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

WWW.EDGARD.COM.PL





INFO • INFO • INFO
Producent: Aidem Media
Dystrybutor: Media Service
Tel. (0-58) 552 88 25
Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, CD ROM 2x, SVGA 1 MB, Win 95, 98, 2000
Cena: 20 zł za każdy program

Wśród zabaw dziecko natrafi na zadanie zbliżone do japońskich gier typu Kiss. Gra polega na ubraniu królika w jeden z kilku dostępnych strojów. Można go przebrać za Indianinę, żołnierza, kowboja, pietwonurka itd. Malec musi sam dobrać poszczególne części garderoby, co jest o tyle trudne, że stroje są pomiesiane.

Zadania matematyczne czekają na rozwiązywanie w grze memo. Dziecko może tu pobawić się z kolejką lub kolegą bądź też uruchomić przeciwnika komputerowego. Malec poznaje litery, słowa, cyfry i działania matematyczne. Poćwicz pamięć i spostrzegawczość. Dobrym rozwiązyaniem jest to, że każde z zadań ma trzy stopnie trudności.

W pakiecie zamieszczono też popularną i znaną wśród dzieci zabawę - znajdź szczegóły. Jest to doskonały trening spostrzegawczości i pamięci. Szkoda jednak, że zabawa składa się tylko z ośmiu plansz.

Aidem Media wykorzystując sprawdzony pomysł, gwarantuje jednocześnie stały, wysoki poziom poszczególnych części serii. Tak samo jest i w przypadku "Idę do szkoły". Program na pewno nie zawiedzie oczekujących zarówno rodziców, jak i dzieci. Mali odbiorcy dostali znajomych, lubianych bohaterów, a zarazem zupełnie odmienne, ciekawe gry. Bez wątpienia można pakiet "Idę do szkoły" polecić jako rzecz, która zmusi dziecko do wytrójnej pracy. Najlepsze jest to, że malec zmierzy się z wyzwaniem bez oporu, bowiem edukacja opiera się na zabawie.

Poproszę inny zestaw pytań

Na serię "Edukacja XXI wieku" składają się również trzy pakiety quizów dla dzieci: Quiz historyczny, Quiz geograficzny oraz... Quiz dla dzieci. Nie oznacza to, że dwa pierwsze są przeznaczone dla dorosłych :). Ostatnia pozycja jest po prostu kierowana do dzieci od szóstego roku życia, natomiast odbiorcami pozostałych dwóch aplikacji będą dzieci powyżej 10 roku.

Quiz dla dzieci stanowi zbiór 1000 pytań z różnych dyscyplin, które towarzyszą matemu człowiekowi od pierwszych chwil poznawania świata. Podstawowe działy to: cztery strony świata, baśnie, bajki i legendy, co to jest?, "intruz", matematyka, język polski, rośliny, trudne słowa, zwierzęta. Niezależnie od wyboru tematu dziecko może uczestniczyć w trzech ciekawych grach. Zabawne komentarze, animacje, wesołe komentarze bohaterów, rekordy i nagrody, które można zdobyć, uatrakcyjnają zabawę.

Pierwsza zabawa to właściwie trening, który ma oswoić małego widza ze specyficzny, "quizowym" charakterem gry. W treningu królik będzie odpowiadał na pytania, które znajdują się w teletumieju, oraz pomagał w zdobywaniu zamku (są to dwie pozostałe gry). Pytania są powiązane z głównym tematem, ale nie ograniczają się do niego. Dzięki temu obok np. serii pytań z matematyki pojawiają się również wesołe zadania, które dotyczą bajek lub zwierząt. Wybór tematu oznacza jedynie, że naczelnym wątkiem w programie będzie określony dział.

Pierwsza "poważna" zabawa to turniej rozgrywany w studiu telewizyjnym. W grze może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. Szkoda jednak, że użytkownik nie może bawić się sam (nie ma opcji dla pojedynczego zawodnika). Zastanawia również, dlaczego nie ma funkcji, która pozwalałyby przejąć komputerowi rolę uczestnika teletumieju. Nie mam natomiast zastrzeżeń do samych pytań konkursowych, które są ciekawe i na pewno pozwolą dziecku pogłębić wiedzę o otaczającym je świecie. Quiz w studiu telewizyjnym może być co prawda nieco za trudny dla dziecka, jednak dobrze rozwiązanie, jakim jest proponowanie kolejnego pytania bez kary punktowej, sprawia, że zabawa i tak będzie toczyć się dalej. Nicco inne rozwiązanie zastosowano w "Zdobywaniu zamku" - trzeciej grze z pakietu Quiz dla dzieci. Dziecko odpowiada na pytania za 100, 200 i 300 punktów. Różnia się one stopniem trudności, tak więc, jeżeli malec nie za bardzo sobie radzi, może po prostu wybrać łatwiejszy wariant.

Zdobywanie zamku to turniej wiedzy ogólniej. W grze, podobnie jak poprzednio, może wziąć udział czterech graczy. Zabawa polega na tym, aby jak najszybciej dotrzeć na najwyższe piętro ogromnego zamczyska. Każdy gracz ma do wyboru trzy drogi: odpowiedź na pytanie, wspinanie się na wyższy poziom i pytania dla przeciwnika. W grze ukryte są trzy bonusowe zabawy, w których dziecko zdobędzie dodatkowe punkty (na strzelnicę będzie strzelać do owoców zawieszonych na linie, weźmie udział w wyścigu ślimaków, wybierze jedną z tajemniczych bramek kryjących nagrodę). W zamczysku również nie ustrzeżono się pewnych błędów. Przed wszystkim imiona graczy ograniczone są do pięciu liter. Dziecko nie wpisze więc swojego pełnego imienia, jeżeli jest dłuższe niż owe pięć liter. Nawet Królik, bohater gry, został przedstawiony jako Króli - nie wygląda to dobrze. Bardzo zastanawiający jest również system liczenia punktów. Wielokrotnie podczas gry zdarzyło się, że mimo prawidłowej odpowiedzi bohatera, punkty nie zostały dopisane. Inną postać już chwilę potem dostała swoje punkty, a za moment również nie uwzględniono jej w punktacji. Taka bezsensowna ruletka na pewno dzieciom się nie spodoba.

Oba pozostałe pakiety, czyli Quiz geograficzny oraz Quiz historyczny mają identyczną strukturę. Różnią się oczywiście prezentowanym materiałem, a także głównymi bohaterami zabawy (tym razem są to kosmicci), poza tym jednak programy mają taką samą konstrukcję, jak opisywany wcześniej Quiz dla dzieci. Należy jeszcze dodać, że odbiorcą obu programów będą już starsze dzieci (powyżej 10 lat). Pytania są trudniejsze, ale również bardziej frapujące i ciekawsze. Obejmują szerzy zakres materiału dydaktycznego. Quiz geograficzny będzie doskonałą powtórką z przedmiotu dla młodych ludzi, które geografię znają, lubią i uczą się jej z przyjemnością. Dla dzieci, którym geografia jest jeszcze nieco obca, program komputerowy będzie doskonałym źródłem poznania zagadnień ściśle związanych z przedmiotem. W czterech standardowych zabawach dostępnych jest 1000 pytań podzielonych według następujących kategorii: zwierzęta, państwa, flagi i waluty, Polska, miasta, kontynenty, morza i oceany, ludzie, gdzie to jest?, ciekawostki.

Z kolei Quiz historyczny stanowi kompendium wiedzy historycznej, poczynając od starożytności po czasy współczesne. Podzielony jest na następujące działy: starożytność, historia powszechna, historia Polski, mity i legendy, religie i wierzenia, literatura i sztuka, średniowiecze, wynalazki i odkrycia, odkrycia geograficzne.

Wszystkie wymienione quizy dla dzieci to dobra, solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawiązać oczekiwania najmłodszych i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy program wzmacnia słownictwo naszego dziecka, ułatwia zrozumieniu otaczającego go świata, wyjaśnia wiele zagadnień, będzie odpowiedział na najbardziej interesujące pytania. Oczywiście nie można traktować wymienionych powyżej aplikacji jako ostatecznych, pełnych źródeł wiedzy geograficznej, historycznej itd. Się rzeczy są to nadal wiadomości pociągłe i ogólnikowe. Dopiero z czasem dziecko pogłębi wiedzę, jednak programy komputerowe mogą dać mu solidne jej podwaliny. Decydujące jest to pozytywna opinie o aplikacji, a jednym zastrzeżeniem, które precyzuje się po zapoznaniu z aplikacjami, są wspomniane niedociągnięcia techniczne, obniżające nieco ogólnie dobrą ocenę produktu. Seria "Edukacja XXI wieku" powinna pozostać w zasięgu możliwości finansowych większości rodzin. Cena za poszczególne części jest wyjątkowo niska. Biorąc pod uwagę możliwości aplikacji i ilość prezentowanych informacji, można jedynie produkt z Aidem Media gorąco polecić, co też niniejszym czynię.



Koziołek Wnalazca

Kornel Makuszyński, polski prozaik i publicysta, znany jest przede wszystkim z niezwykle popularnych utworów dla dzieci i młodzieży. Do klasyki należą już takie powieści jak: "Przyjaciele wesołego diabła", "O dwóch takich, co ukradli księżyk", "Awantura o Basię" czy "Szatan z siódmej klasy". Makuszyński stworzył też dwie charakterystyczne postacie bajkowe, które zdaje się nieco już przybliżony. Myszka Miki i Koziołek Matolek nie są tak znane i popularne jak Myszka Miki czy Kaczor Donald, ale dla nas mają wartość nieocenioną, ponieważ... nieodmiennie kojarzą nam się z dzieciństwem. Doprawdy nie wiem jednak, czy dla dzieci urodzonych w przeciągu ostatniej dekady są one równie fantastyczne. Wydaje się raczej, że teraz bardziej bajkowe i ciekawe wydają się obce Gumiście, Smurfy i inne Gargamèle, które zwyczajnie wyparty polskie kreśkówki w rodzinie "Bolka i Lolek". Można by było nad tym ubolewać, ale nie zmieni to zaistnionej sytuacji.

Andrzej Sitek

Iustrowane zeszyty Makuszyńskiego, które stały się scenariuszami dla filmów animowanych ze Studia Miniatur Filmowych w Warszawie, wykorzystano też w nieco inny sposób. Gdańskie firma Aidem Media zaproponowała właśnie program edukacyjny dla dzieci, zatytułowany Koziołek Wnalazca.

Pierwsze wątpliwości co do samego bohatera programu sprecyzowały się w związku ze specyfczną, nieco siemierką grafiką i sposobem rysowania plansz. Być może jednak dzieciom się spodobać, bo to, co dla dorosłego odbiorcy wydaje się przerysowane, zbyt jaskrawe i toporne, dziecku może się spodobać.

Cała przygoda zaczyna się od momentu, gdy Koziołek Marcin odnajduje tajemniczy pergamin, dzięki któremu w szkole dostaje się same szóstki. Koziołek Matolek chce pożyczyć pergamin od Koziołka Marcina, dzięki czemu też będzie miał same szóstki. Na pudełku z programem historyka ukazana jest nieco inaczej, ale już po uruchomieniu aplikacji przedstawia się właśnie tak. Pomijając już to, że imię Koziołka Marcina nie pasuje do konwencji (lepiej brzmiałooby choćby Koziołek Kopytko), scenariusz jest nieco dwuznaczny. Matolek chce mieć szóstki, więc zamiast się uczyć, chce zdobyć pergamin, dzięki któremu załatwi kilka dobrych ocen. Autorem zapewne nie chodzi o taki sens scenariusza, jednak dla dziecka będzie on oczywisty. Co prawda, po ukończeniu zabawy i poznaniu całej historii sprawa się wyjaśnia, pozostaje jednak pewne niekorzystne wrażenie.

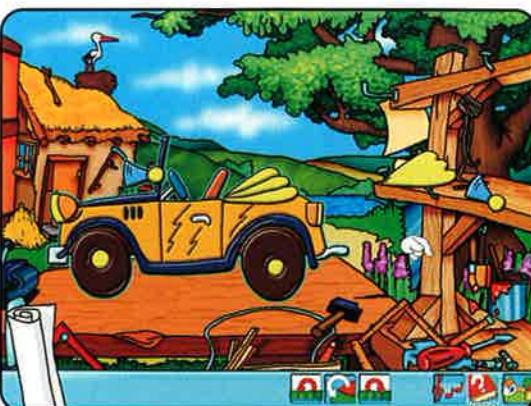
Cały program składa się z szeregu zadań, zabaw i gier, które w zamyśle twórców mają uczyć dziecko logicznego myślenia, zapoznać z różnorakimi, podstawowymi zagadnieniami, a także ćwiczyć reakcję i pamięć. Jest to w sumie 10 zadań, które bawiące mają również czegoś dziecko nauczyć.

Podobnych zastrzeżeń można mieć do Koziołka Wnalazcy więcej. Pewne niedociągnięcia i braki sprawią, że mimo dobrego pomysłu twórców efekt końcowy przedstawia się przeciętnie. Ponadto trzeba dodać, że na rynku znajduje się obecnie bardzo dużo programów edukacyjnych dla dzieci. Wiele z nich oferuje podobne możliwości, jednak prezentuje się o wiele lepiej niż Koziołek Wnalazca. Nie chodzi zresztą tylko o prezentację. Materiał dydaktyczny zawarty w aplikacji z Aidem Media również nie jest najbogatszy, co nie dyskwalifikuje produktu, ale każde poważnie zastanowić się nad zakupem programu.



Bardzo dobrym, oryginalnym pomysłem jest gra zatytułowana "Piwnica". W piwnicy mieszkają różne dziwne zwierzęta. Zadaniem dziecka jest znalezienie określonych owadów, lecz nie jest to zadanie łatwe, bo w komórce jest ciemno, a na dodatek cała zagracona jest różnymi starymi sprzętami. Odbiorca ma na szczęście niewielką latarkę i aparat fotograficzny. Jeżeli uda się wyłowić z mroku jakiegoś robacza, trzeba szybko zrobić mu zdjęcie. Liczba fotek jest ograniczona, więc konieczna będzie koncentracja, spostrzegawczość i uwaga. Jeśli zrobimy zdjęcia, które nie będą pokrywać się z zamówieniem, nic nie zyskamy.

Inna zabawa to gra planszowa "Za-mee-k". Przypomina ona odrobinę klasycznego chciwczaka. Wygrywa ten, kto jako pierwszy z czwórką graczy dotrze do Zamku. Gra jest bardzo fajna, szkoda jednak, że każdorazowo trzeba cekać, aż lektor się wygada. Po każdym ruchu mówi on, który pionek idzie do przodu. Nie trwa to oczywiście długo, ale może być nieco irytujące, tym bardziej że nie można wyłączyć komentatora lektora. Podobnie jest zresztą na głównej planszy programu, gdzie znajdują się wszystkie dziesięć miejsc, do których może dotrzeć Koziołek. W czasie przesuwania ponad nimi kursora myszki automatycznie włącza się lektor. Jest to odrobinę denerwujące.



INFO • INFO • INFO
Producent: Aidem Media
Dystrybutor: Aidem Media
Internet: aidem@pulsar.com.pl
Wymagania: Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD 4x, Win 95/98/2000

INFO • INFO • INFO

Jezyk polski - WIEM WSZYSTKO

O ile pamięć mnie nie myli, w poprzednim numerze mieliśmy okazję zapoznać się z programem "Literatura przed maturą". Produkt ten, wydany przez firmę EXE, pozwalał na doskonałe zweryfikowanie wiadomości z zakresu literatury i sztuki. Nie zapewniał on jednak poszerzenia wiedzy na zadany temat ze względu na swój testowy charakter. Autorzy nie zapomnieli o tych, którzy dokonali sprawdzenia swojej wiedzy i "doszli do wniosków wywodzących gęsią skórkę". Firma EXE wypuściła największy na naszym rynku program wspomagający naukę języka polskiego, "Wiem wszystko - język polski".

Robert Hubacz

O sobie dość ostrożnie podchodzę do stwierdzeń autorów dotyczących programów edukacyjnych, które na potrzeby marketingowe zawsze są największe, najlepsze, najbardziej wyczerpujące itd. W tym przypadku, pamiętając o "Literaturze przed maturą", byłem gotowy na słowo uwierzyć producentom, którzy skromnie określili "Wiem wszystko" mianem programu wspomagającego naukę. W trakcie dokonywanych oglę-



dzin rzeczywiście zaskoczyła mnie objętość programu zawartego na dwóch płytach CD. Z obiecywanych 950 MB materiału istnieje niestety trochę ponad 800 MB, z czego połowa to niezbyt profesjonalne filmy nagrane na płytce nr 2. Kto mógłby nazwać mnie aptekarzem, jednak firmę EXE uważam za rzetelnego producenta użytków edukacyjnych, więc również rzetelnie staram się ocenić produkt, a więc również to, co na okładce obiecują autorzy, w odniesieniu do tego, co znajdę w środku.

W przypadku tego typu programów multimedialnych liczy się przede wszystkim jakość oferowanego materiału, a także sposób dostępu do niego, który powinien być jak najbardziej przyjazny dla odbiorców. W związku z tym nie chciałbym, aby ktokolwiek zniechęcił się do "Języka polskiego" z powodu niekonsekwentnego określenia ilo-



ści materiału dostępnego na płytach, bez wglębiania się w jego treść.

Zawartość merytoryczna programu została pogrupowana w czterech działach: testy z epok, charakterystyka epok, gramatyka i ortografia oraz opracowania lektur. W związku z nasilającą się tendencją sprawdzania wiedzy w formie testowej, w żadnym programie o przeznaczeniu edukacyjnym nie może zabraknąć części testowej. W związku z tym autorzy uraczyli nas 25 testami z epok, które w sumie zawierają 750 pytań. Testy zostały podzielone tematycznie na epoki zgodnie z przyjętą w edukacji klasyfikacją.

Skoro przy klasyfikacji już jestem, autorzy zgodzili się w pozostałych działach tematycznych na zachowanie ogólnie przyjętego podziału, w związku z koniecznością systematyzacji ze względów dydaktycznych. W trakcie przeglądania kolejnych działów programu doszedłem do wniosku, że głównym ich celem jest zaciekanie odbiorców wybranymi dziełami i problemami z wszystkich epok. Determinowane jest to z pewnością ograniczeniem miejsca na nośniku i niecelowością prezentowania całego dorobku literatury w sposób syntetyczny - a to prowadzi do bardzo ogólnikowego przedstawienia materiału.

Szczęśliwie autorzy zastrzegają, że nie chcą być w żaden sposób konkurencyjni dla oficjalnych propagatorów literatury pod postacią szkół, co znajduje odbicie w sformułowaniu określającym "Język polski" jako program

wspomagający naukę języka polskiego w szkole średniej. Przekrojowe i wybiorcze zarazem podejście autorów do tematu, dokonane z dużym naciskiem na problematykę poszczególnych epok, okraszone subiektywnym komentarzem, poszerza moim zdaniem krąg odbiorców o lu-

Dział dotyczący lektur nie jest w żadnym razie zbiorem wybranych z każdej epoki dzieł. Wybór kilkunastu utworów zdeterminowany został również czynnikami, o których wyżej napomknąłem, a nade wszystko chęcią zaciekania odbiorcy i pozwolenia mu na nowe, twórcze spojrzenie na wybrane lektury obowiązkowe - które budzą niestety wstręt u wielu uczniów, tylko dlatego, że są określone jako obowiązkowe. Opracowania lektur nie są oczywiście streszczeniem fabuły książek, a sposób ich przedstawienia ma zachęcić odbiorcę do przeczytania tych jakże wartościowych dzieł, nawet powtórnego.

Skoro program ma wspomagać naukę języka polskiego, nie może w nim zabraknąć gramatyki i ortografii. Autorzy, z myślą o zbliżających się maturach, zamieściли w dziale o tym właśnie tytuły prawie sto plansz z wyjaśnieniami gramatyki. Ponadto istnieje możliwość sprawdzenia swojej wiedzy w dziesięciu testach gramatyczno-ortograficznych, zawierających łącznie 150 pytań.

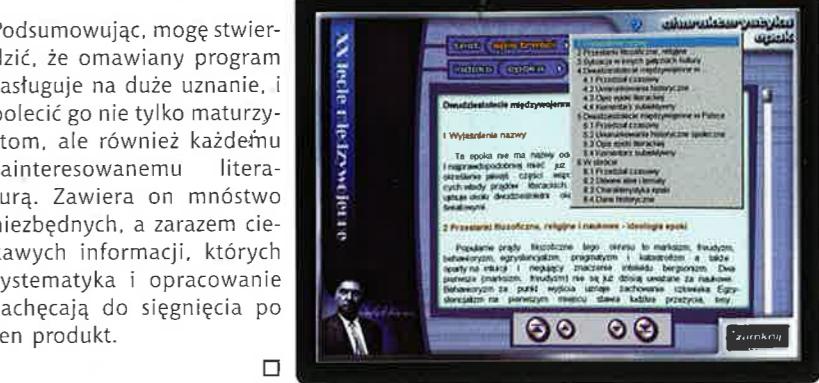
Wspomniałem na początku o niezbyt profesjonalnych filmach zamieszczonych na płytce nr 2. Zarzut nieprofesjonalności odnosi się oczywiście tylko do ich jakości wizualnej. Poza tym wymaga wyjaśnienia, iż nie są to filmy fabularne, tylko cykl wykładów na ciekawe i warte poznania tematy.



dzi, którzy naukę pobierać już przestali, a chcą poszerzyć czy też tylko odświeżyć swoje wiadomości.

Stwierdzenia przedstawione powyżej odnoszą się do wszystkich działów programu, więc nie zostaje nic innego jak przybliżyć czytelnikom pozostałe, z których najważniejsze są charakterystyki epok i opracowania lektur, bez umniejszania oczywiście roli gramatyki i ortografii. Opracowania epok - taki tytuł działu może przyprowadzić na myśl wszechobecne na rynku wydawniczym bryki, które zawierają wiadomości mało przydatne ze względu na ich ogólnikowy charakter, jak i niepoprawność merytoryczną. W przypadku "Języka polskiego" nie ma mowy o jakiekolwiek ogólnikowości. Dział zawiera około 480 stron informacji dotyczących poszczególnych epok, uporządkowanych logicznie, uwzględniających najważniejsze fakty i problemy każdej z epok. Wskazuje na to już chociażby spis treści, pozwalający nam na szybkie odnalezienie interesującego nas zagadnienia w tym jakże obfitym treściowo dziale.

Opracowanie każdej epoki zawiera wyjaśnienie jej nazwy, przesłanek filozoficznych i religijnych, sytuacji w innych gałęziach kultury, przedziału czasowego, uwarunkowań historycznych, głównych idei i tematów. Wiedza została tu przedstawiona bardzo wszechstronnie i oparta na subiektywnym komentarzem autorów.



INFO • INFO • INFO
Producent:
 EXE
Dystrybutor:
 EXE
Internet:
 http://www.exe.com.pl
Wymagania:
 P100 16 RAM, rozdzielczość 800 x 600, CD-ROM x6
Cena:
 brak danych



Mistrz Amapi 4.1

Chcesz zamodelować coś bardziej wyszukanego niż pojemnik na gorący napój? Weź przykład z nas i zrób coś organicznego.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Weszłym miesiącu, po tym, jak nieśmiało bawiliśmy się teorią i praktyką tworzenia sześciów i innych podstawowych kształtów w programie Amapi, zaczęliśmy brawurowo eksperymentować z "wyciąganiem" i zanim zorientowaliśmy się, co się stało, zakończyliśmy odtwarzając spontanicznie czajnik Utah.

Możesz być zdziwiony tym, że jesteś już dobrze obeznany z podstawami modelowania. Tworząsze modele sześciów, kul i innych prostych kształtów, a jeśli potrzebujesz formy bardziej wyspecjalizowanej, tworząsze obrys 2D i wyciągasz go. W tym miesiącu przechodzimy na wyższy poziom: pokażemy ci, jak stosując te same podstawowe zasady tworzyć można kształty bardziej skomplikowane i wyglądające bardziej naturalnie.

Najlepsze porady

- Jeśli musisz przejść do dokładnych współrzędnych, nie mierz się z myszką. Naciśnij klawisz Tab i wprowadź je z klawiatury.

- Jeśli musisz kliknąć określony wierzchołek, którego często używasz, użyj przyciągania: naciśnij Shift i przesuń kurSOR w pobliże wybranego wierzchołka. Amapi przyciągnie go do wierzchołka za ciebie.

- Przy niektórych narzędziach, takich jak Arc, kliknięcie prawym przyciskiem myszy daje dostęp do dodatkowych opcji. W oknie pomocy znajdującym się po lewej stronie ekranu pojawiają się przydatne podpowiedzi.

jednego z waszych redaktorów. Na początku zabierzemy się za modelowanie prostego, wiarygodnie wyglądającego liścia oraz odkryjemy, jak przy użyciu tego liścia stwo-

rzyć całą ich grupę przy minimalnym nakładzie pracy. Następnie utworzymy całą roślinę, klonując otrzymane wcześniej grupy liści. Na szczęście dla nas rośliny doniczkowe są fraktalami, bazującymi na prostym, powtarzającym się kształcie.

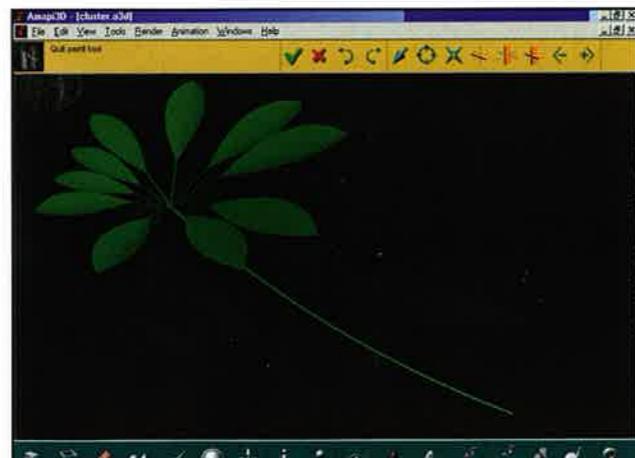
W kadłubie nigdy nie jest ciemno

Ponieważ nasze liście potrzebują złożonego kształtu, do ich stworzenia użyjemy wyciągnięcia precyzyjnych obrysów. Zastosujemy jednak całkiem nowej klasy narzędzi wyciągnięcia: narzędzię powierzchni - Surface. Jak sugeruje nazwa, tworzą one, w przeciwieństwie do brył, otwarte powierzchnie - wszystko począwszy od szyb ochronnych motoru, aż do chipsów ziemniaczanych. Z kolei narzędzie Hull zostało tak nazwane, ponieważ wymieniono je w północnym mieście rybackim na obrzeżach Humber albo dlatego, że tworzy trójwymiarowe obiekty podobne do kadłubów statków. Nie pamiętam już, które wyjaśnienie jest właściwe.

Projektem tego i następnego miesiąca jest stworzenie rośliny doniczkowej na podstawie tej, która stoi w pokoju gościnnym jednego z waszych redaktorów. Na początku zabierzemy się za modelowanie prostego, wiarygodnie wyglądającego liścia oraz odkryjemy, jak przy użyciu tego liścia stwo-

wyciągany jest wzdłuż długości tego obrysów i tworzy ostateczną powierzchnię. Każda krzywa zajmowało musi inną płaszczyznę, ale muszą się one ze sobą stykać. Jeśli jesteś człowiekiem o żeglarskiej duszy, pomyśl o profilu, jaki ma kil w statku.

Szczegółowe informacje o tworzeniu liścia z wykorzystaniem narzędzia Hull znaleźć możesz w ramce "Tworzymy liść". Po eksperymentach z tymi ustawieniami, a także wypróbuj inne narzędzia sekcji Surface. Na przykład narzędzie Gordon wykorzystuje całą sieć podłużnych i poprzecznych krzywych, a narzędzie Coons wymaga zamkniętego obwodu krzywych (przynajmniej czterech). Miej zabawy.



Oto produkt końcowy. Wygląda tak dobrze, że chciałoby się go zjeść, czy nie? Oczywiście, jeśli jest się jakąś odmianą drzewnego leniwca.

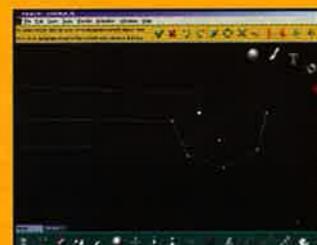
Krok po kroku - liście



1 Zegnij liść, aby wyglądał naturalnie. Spójrz na jego lewą stronę [8], wybierz go i kliknij narzędzie Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie pośrodku rysowania profili krzywej. Kliknij ponownie przy rysowaniu końca ogonka liścia, aby zacząć rysować.



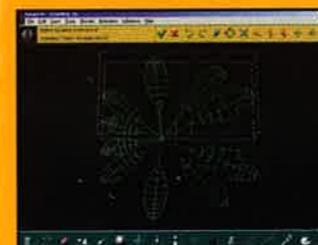
2 Jeśli chcesz, możesz utworzyć własną krzywą, ale my zalecamy kliknięcie w ikonę narzędzia Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie pośrodku rysowania profili krzywej. Kliknij po-



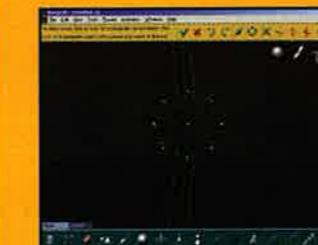
3 Przejdz na widok Top [5] i powiększ ogonek liścia [1]. Wybierz Draw, umieść osie w środkowym wierzchołku, wybierz Arc. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić pozycję punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go zmniejszyć. Kliknij tuk, a następnie naciśnij [0].



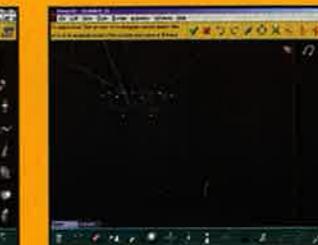
4 Zmniejsz [-] widok, aby widoczny był fragment liścia [1]. Wybierz Repeat. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić pozycję punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go powiększyć. Kliknij tuk, a następnie naciśnij [0].



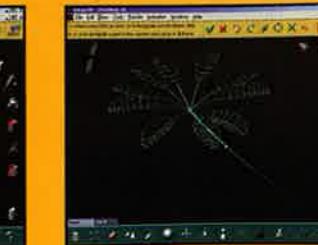
5 Naciśnij spację Irzy razy. Naciśnij Tab i zmień wartość Offset na 0.6. Potwierdź. Kliknij Mirror 3D, zmień widok na Front [2] i kliknij najbliższą ściankę sześciu. Odłóż narzędzie Mirror i zmień widok na Top [5], aby podzielić swoją pracę. Teraz czas na utworzenie lodygi.



6 W widoku Top powiększ punkt połączenia ogonków, wybierz Draw i kliknij w dowolnym końcu dowolnego ogonka. Pomiędzy ogonkami narysuj centymetrowej średnicy okrąg. Zmień widok na Front, wybierz Polyline i kliknij, aby zacząć rysować od prawego wierzchołka okręgu.



7 Rysuj do punktu (0, -0.6, -0.6), wybierz Interpolated Curve, zmniejsz widok. Rysuj do punktu (40, -35, 0), a następnie do (50, -25, 0) i potwierdź. Powiększ widok, narysuj drugą łamigłówkę Polyline, począwszy od lewego wierzchołka okręgu aż do punktu (40, -35, 0) i (50, -25, 0). Zaznacz okrąg, a następnie wybierz narzędzie Double Sweep.



8 Powiększ widok, kliknij każdą krzywą utworzoną w poprzednim kroku profili. Kliknij zewnętrzne okregi, aby złączyć koniec każdego ogonka. Użyj narzędzia Group (Ctrl + G) i kliknij ogonki każdej połówce grupy liści, a następnie potwierdź grupowanie ich razem.

Wyższa szkoła jazdy



Czego potrzebujesz

Amapi 3D 4.1 został umieszczony na dysku CD dołączonym do grudniowego (3/2000) numeru czasopisma PC Format.

Zrobiłeś już listek? Nie zapominaj o Zasadzie trzech programu Amapi: konstrukcja, modelowanie, składanie. Po skonstruowaniu obiektu nie mów po prostu: "Tak, to wygląda wystarczająco podobnie". Użyj narzędzi modelowania do modyfikacji i dopieszczania obiektu. Po to te narzędzia tam właśnie są. Teraz, na przykład, twój liść wygląda jak coś stworzonego przez Paula Picasso w jego kubistycznym okresie - jest zbyt sztywny i prosty. Rozsądne wykorzystanie narzędzia modulującego Bend sprawi, że będzie on wyglądał bardziej naturalnie.

Gdyby to nie było dla ciebie wystarczająco potężne i elastyczne, możesz również zastosować progresywne skalowanie powtarzanych obiektów, sprawiając, że kolejne kopie będą większe lub mniejsze niż poprzednie. Wykorzystaliśmy to w przykładzie, aby kolejne liście były mniejsze. Takie przecież są w roślinie stojącej w naszym pokoju. Czyżnie?

Podobnie jak wszystkie narzędzia modelujące, Bend modyfikuje już utworzony obiekt - w naszym przypadku zginając go, aby pasował do krzywej profilu, którą utworzyłeś wcześniej lub którą utworzyłeś teraz.

Czy mógłbyś to powtórzyć?

Po modelowaniu czas na składanie. W procesie tworzenia rośliny doniczkowej kluczowe jest użycie narzędzi składania Repeat. Jeśli chcesz po prostu skopiować obiekt w Amapi, naciśnij klawisz Ctrl i użyj narzędzia Move - działa to także dla szeregu innych narzędzi - jeśli jednak chcesz utworzyć dużo kopii i ważne jest dla ciebie to, gdzie będą się one znajdować, skorzystaj z narzędzia Repeat.

Repeat umożliwia użycie wcześniej narysowanej krzywej profilu do określania miejsca pojawiania się klonowanych obiektów oraz ich liczby. Możesz również wykorzystać do tego drugi kształt. Jeśli użyjesz krzywej, Repeat wykona kopię obiektu w każdym jej wierzchołku. Jeśli nie chcesz, aby obiekty były wyśrodkowane w tych wierzchołkach, kliknij prawym przyciskiem myszy po wybraniu narzędzia Repeat. Możesz teraz umieścić środek ciężkości obiektu oryginalnego w dowolnym miejscu. Wykorzystaliśmy tę sztuczkę w kroku drugim naszego głównego przykładu; chcieliśmy, aby liście w grupie rozchodziły się promieniście z

Wystarczy już informacji w tym miesiącu. W ostatnim samouczku zamienimy liściastą grupę w całą roślinę oraz zastanowimy się, co zrobić, aby ostateczny rendering wyglądał jak najbardziej realistycznie. Do zobaczenia. □

Tworzymy liść

Kontur

Zmień widok na Top [5]. Użyj narzędzi do rysowania Interpolated Curve, rozpoczęj rysowanie krzywej w punkcie (18,0,0) i poprowadź ją do punktu (-11,-6,0), a następnie do (-21,0,5,75). Użyj klawisza Tab, aby wprowadzić ostatni wierzchołek numerycznie. Potwierdź (Enter) krzywą, a następnie kontynuuj kontur do punktu (-16,0,0) wykorzystując narzędzie Polyline. Potwierdź.

Profil

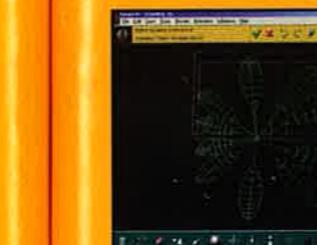
Nie chcemy, aby był on częścią konturu, więc naciśnij klawisz spacji, aby usunąć punkt połączenia (symbol X), i zaczynaj rysować nową krzywą interpolowaną (narzędzie Interpolated Curve). Nasz profil musi jednak dzielić jeden wierzchołek z konturem, więc kliknij prawym przyciskiem myszy pierwszy wierzchołek konturu i zacznij rysowanie w tamtym miejscu. Zmień widok na Rear [8] i rysuj do punktu (-12,-3,0), a następnie do (-20,2,5,0), po czym potwierdź i użyj narzędzia Polyline do zakończenia profilu w punkcie (-16,0,0). Potwierdź.

Przekrój

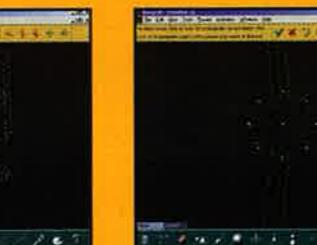
Ponownie usuń punkt połączenia, aby rozpoczęć nową krzywą. Wybierz Polyline, przejdź z powrotem na widok Top [5], kliknij w wcześniejszym klawiszem Shift położony najbliżej od środka wierzchołek i tam zacznij rysować kontur. Zmień widok na Left [4] i rysuj aż do punktu (0,-3,6), a następnie do punktu (0,3,6). Potwierdź i odlóż narzędzia rysowania.

Wszystko gotowe?

Wybierz narzędzie Hull i kliknij przekrój, profil i kontur - w tej kolejności. Stworzyłeś liść!



1 Zegnij liść, aby wyglądał naturalnie. Spójrz na jego lewą stronę [8], wybierz go i kliknij narzędzie Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie pośrodku rysowania profili krzywej. Kliknij ponownie przy rysowaniu końca ogonka liścia, aby zacząć rysować.



2 Jeśli chcesz, możesz utworzyć własną krzywą, ale my zalecamy kliknięcie w ikonę narzędzia Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie pośrodku rysowania profili krzywej. Kliknij po-



3 Przejdz na widok Top [5] i powiększ ogonek liścia [1]. Wybierz Draw, umieść osie w środkowym wierzchołku, wybierz Arc. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić pozycję punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go zmniejszyć. Kliknij tuk, a następnie naciśnij [0].



4 Zmniejsz [-] widok, aby widoczny był fragment liścia [1]. Wybierz Repeat. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić pozycję punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go powiększyć. Kliknij tuk, a następnie naciśnij [0].



5 Naciśnij spację Irzy razy. Naciśnij Tab i zmień wartość Offset na 0.6. Potwierdź. Kliknij Mirror 3D, zmień widok na Front [2] i kliknij najbliższą ściankę sześciu. Odłóż narzędzie Mirror i zmień widok na Top [5], aby podzielić swoją pracę. Teraz czas na utworzenie lodygi.



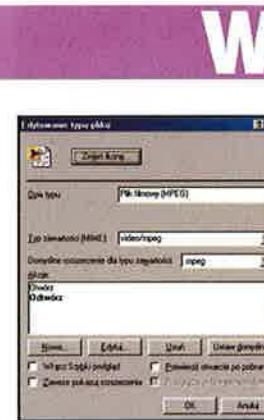
6 W widoku Top powiększ punkt połączenia ogonków, wybierz Draw i kliknij w dowolnym końcu dowolnego ogonka. Pomiędzy ogonkami narysuj centymetrowej średnicy okrąg. Zmień widok na Front, wybierz Polyline i kliknij, aby zacząć rysować od prawego wierzchołka okręgu.



7 Rysuj do punktu (0, -0.6, -0.6), wybierz Interpolated Curve, zmniejsz widok. Rysuj do punktu (40, -35, 0), a następnie do (50, -25, 0) i potwierdź. Powiększ widok, narysuj drugą łamigłówkę Polyline, począwszy od lewego wierzchołka okręgu aż do punktu (40, -35, 0) i (50, -25, 0). Zaznacz okrąg, a następnie wybierz narzędzie Double Sweep.

Spraw, aby Windows pracował dla ciebie

Nikt nie musi się już pocić! Wystarczy, że postępujeć będziesz zgodnie ze wskazówkami ekspertów, a sprawisz, że Windows wykona za ciebie całą ciężką pracę. Oto jak zapanować można nad programami, systemem Windows i Internetem.



U góry: Rozszerzenia plików mówią systemowi Windows, co ma robić, gdy dwukrotnie kliknie się plik (mowa na przykład o otwieraniu plików .doc w programie Word).

Nie byłoby świetnie, gdyby zaistniał cierpliwe znoszenie problemów, można było sprawić, aby komputer pracował tak, jak ty tego chcesz? Cóż, możesz to zrobić: dzięki kilku prostym krokom ujazdisz technikę i usprawnisz swój system. Nie musisz wcale być ekspertem komputerowym. Jednak z lepszych rzeczy w systemie Windows jest to, że możesz dostosować do swoich potrzeb

Z istniejącego folderu można utworzyć nowy pasek narzędzi, klikając prawym przyciskiem myszy pasek zadeń i wybierając Paski narzędzi => Nowy pasek narzędzi.

Im więcej programów jest uruchomionych, tym bardziej prawdopodobne, że system ulegnie awarii. Pozbądź się więc niepotrzebnych aplikacji.

Windows może być sprytny, ale czy robi wszystko tak, jak tego chcesz? Czy chcąc odnaleźć swoje ulubione programy lub pliki zmuszony jesteś otwierać nieskończoną liczbę folderów? Czy twoja kopia przeglądarki Internet Explorer za każdym razem, gdy łączysz się z siecią Internet, przy startzie otwiera nudną stronę WWW? Czy twoje biurko wypełnione jest od dawna nieużywanymi ikonami, a pasek Quick Launch znajdujący się obok menu Start nie zawiera programów, z których korzystasz na co dzień?

Nie byłoby świetnie, gdyby zaistniały cierpliwe znoszenie problemów, można było sprawić, aby komputer pracował tak, jak ty tego chcesz? Cóż, możesz to zrobić: dzięki kilku prostym krokom ujazdisz technikę i usprawnisz swój system. Nie musisz wcale być ekspertem komputerowym. Jednak z lepszych rzeczy w systemie Windows jest to, że możesz dostosować do swoich potrzeb

do pulpitu czy tylko uporządkowanie systemu, odkryjesz tajne ustawienia, które uwalniają moc twojego komputera.

Przejmij kontrolę nad swoimi programami

Windows ma denerwujący zwyczaj robienia za twoimi plecami różnych rzeczy, takich jak uruchamianie programów bez informowania cię o tym czy



Praktycznie każdą jego część. Jeśli nie podoba ci się jego wygląd - możesz kilkoma kliknięciami zmienić kolory i czcionki. Możesz udawać, że zmieniaś pokój i dekorujesz pulpit wzorami i obrzaskami lub zastępujesz cały pulpit czymkolwiek, zechcesz, poczawszy od animowanych zegarów, aż do całych stron WWW. Nie jesteś jednak ograniczony jedynie do zmiany wyglądu systemu Windows. Jeśli coś nie działa tak, jak tego chcesz, możesz zmienić i to. System może działać szybciej i stabilniej, ponawiając wybieranie numeru dostępowego do sieci Internet, gdy linia jest zajęta, lub przeprowadzać ważną konserwację, gdy ty będziesz spać. Łatwo jest też sprawić, aby Internet Explorer wchodził na twoją ulubioną stronę za każdym razem, gdy użyskasz dostęp do Internetu, a Outlook Express automatycznie usuwał denerwujące śmieci pocztowe.

Na kilku następnych stronach pokażemy, jak przejąć kontrolę nad programami i pulpitem i jak sprawić, aby sieć działała tak, jak tego chcesz. Czy będzie to szybsze surfowanie, dodanie wodotrysków

do pulpitu czy tylko uporządkowanie systemu, odkryjesz tajne ustawienia, które uwalniają moc twojego komputera.

Windows ma denerwujący zwyczaj robienia za twoimi plecami różnych rzeczy, takich jak uruchamianie programów bez informowania cię o tym czy

zostanie uruchomionego. Czasami uruchomienie potrafią się tak wymieszać, że na przykład dwukrotnie kliknięcie pliku JPEG otworzy go w przeglądarce Internet Explorer, a nie w Paint Shop Pro. Łatwo jednak to naprawić. Przejdz do folderu Mój komputer i kliknij menu Widok, a następnie wybierz Opcje folderów. W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Typy plików. Przeziąć listę w dół, dopóki nie znajdziesz typu pliku, który chcesz zmienić (na przykład Obrazek JPEG), a następnie kliknij przycisk Edytuj. Pojawi się nowe okno dialogowe. Kliknij słowo Otwórz (w polu Akcja w oknie dialogowym), a następnie przycisk Edytuj. Interesującą nas częścią jest "Aplikacja używana do wykonania akcji" - przy obrazkach JPEG będzie to prawdopodobnie nazwa pliku przeglądarki Internet Explorer. Aby zmienić ją na Paint Shop Pro, po prostu kliknij przycisk Przeglądaj i odnajdź program Paint Shop Pro (zazwyczaj jest to C:\Program Files\Paint Shop Pro 6\psp.exe). Od momentu zamknięcia okna dialogowego dwukrotnie kliknięcie pliku JPEG spowoduje jego uruchomienie w programie Paint Shop Pro. Proste, prawda?

Usprawnić także możesz uruchamianie swoich ulubionych programów. Obok przycisku Start znajduje się kilka ikon, takich jak Internet Explorer i Outlook Express. Pasek, o którym mowa, nazywa się Szybkie uruchamianie i daje możliwość szybkiego dostępu do często uruchamianych programów. Dodanie tam swoich ulubionych programów jest łatwe i trwa tylko chwilę. Aby na przykład dodać tam skrót do programu Word, kliknij Start=>Programy, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę Word. Trzymając wcisnięty przycisk myszy przeciągnij ikonę Worda na pasek szybkiego uruchamiania i upuść ją. Z paska szybkiego uruchamiania możesz usunąć niepotrzebne ikony klikając je i wybierając Usuń.

Przydatne drobiazgi

1 Pasek Szybkie uruchamianie znajduje się w lewej dolnej części ekranu, obok przycisku Start. Znajdujące się tam ikony są skróty do najczęściej uruchamianych programów. Domyslnie omawiany pasek zawiera ikony programów Internet Explorer i Outlook Express oraz przycisk Pokaż pulpit, który ukrywa wszystkie uruchomione programy. Czasami instalowane programy tworzą tu swoje ikony. Jeśli na pasku znajdują się ikony, których nie używasz, możesz je usunąć klikając prawym przyciskiem myszy i z menu, które się pojawi, wybierając Usuń.

2 Dodanie własnych ikon do paska szybkiego uruchamiania jest bardzo proste. Odnajdź program, który chcesz dodać, odnajdując go w Moim komputerze lub w menu Programy, kliknij jego ikonę i przytrzymaj przycisk myszy. Przeciągnij ikonę na pasek szybkiego uruchamiania i zwolnij przycisk myszy.

3 Ikony programu Internet Explorer i Outlook Express powinny mieć teraz nowego sąsiada - w tym przypadku jest to Microsoft Word. Możesz dodać tyle skrótów, ile chcesz, ale nie przesadzaj - im więcej ich dadasz, tym więcej miejsca zajmie pasek szybkiego uruchamiania.

4 Innym często spotykanym w systemie Windows problemem są rozszerzenia. Każdy plik ma trzyliterowe rozszerzenie, znajdujące się po jego nazwie. Na przykład dokumenty programu Word kończą się na ".doc", a obrazki JPEG na ".jpg". Gdy klikniesz dwukrotnie pliku znajdującego się w dowolnym folderze w Moim komputerze, uruchomiony zostanie odpowiedni program. Na przykład dwukrotnie kliknięcie pliku .doc spowoduje otwarcie programu Word. Czasami rozszerzenia potrafią się tak wymieszać, że na przykład dwukrotnie kliknięcie pliku JPEG otworzy go w przeglądarce Internet Explorer, a nie w Paint Shop Pro. Łatwo jednak to naprawić. Przejdz do folderu Mój komputer i kliknij menu Widok, a następnie wybierz Opcje folderów. W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Typy plików. Przeziąć listę w dół, dopóki nie znajdziesz typu pliku, który chcesz zmienić (na przykład Obrazek JPEG), a następnie kliknij przycisk Edytuj. Pojawi się nowe okno dialogowe. Kliknij słowo Otwórz (w polu Akcja w oknie dialogowym), a następnie przycisk Edytuj. Interesującą nas częścią jest "Aplikacja używana do wykonania akcji" - przy obrazkach JPEG będzie to prawdopodobnie nazwa pliku przeglądarki Internet Explorer. Aby zmienić ją na Paint Shop Pro, po prostu kliknij przycisk Przeglądaj i odnajdź program Paint Shop Pro (zazwyczaj jest to C:\Program Files\Paint Shop Pro 6\psp.exe). Od momentu zamknięcia okna dialogowego dwukrotnie kliknięcie pliku JPEG spowoduje jego uruchomienie w programie Paint Shop Pro. Proste, prawda?

5 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

6 Właściwości Internet

7 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

8 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

9 Właściwości Internet

10 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

11 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

12 Właściwości Internet

13 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

14 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

15 Właściwości Internet

16 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

17 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

18 Właściwości Internet

19 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

20 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

21 Właściwości Internet

22 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

23 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

24 Właściwości Internet

25 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

26 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

27 Właściwości Internet

28 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

29 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

30 Właściwości Internet

31 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

32 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

33 Właściwości Internet

34 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

35 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

36 Właściwości Internet

37 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

38 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

39 Właściwości Internet

40 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

41 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

42 Właściwości Internet

43 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

44 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

45 Właściwości Internet

46 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

47 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

48 Właściwości Internet

49 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

50 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

51 Właściwości Internet

52 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

53 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

54 Właściwości Internet

55 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

56 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

57 Właściwości Internet

58 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

59 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

60 Właściwości Internet

61 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

62 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

63 Właściwości Internet

64 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

65 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

66 Właściwości Internet

67 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

68 Usuwanie ikony na pulpicie, klikając ją i naciśkając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.

69 Właściwości Internet

70 Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybr

Żargon

Active Desktop

Technologia wbudowana w system Windows zmieniająca pulpit w stronę WWW i umożliwiająca dodanie do niego hiperłączy, obrazków i innych elementów.

Głębia kolorów

Jest to liczba kolorów, jaka może być jednocześnie wyświetcona na ekranie. Większa liczba oznacza, że rysunki będą wyglądać bardziej realistycznie i po prostu lepiej.

JPEG

Jest to format plików graficznych używany do zdjęć i innych złożonych obrazków, które można spotkać na większości stron WWW i w aparatach cyfrowych.

Nielimitowany dostęp do Internetu

Niektórzy dostawcy Internetu (np. Dialog) nie pobierają opłaty za czas trwania połączenia telefonicznego. Ponieważ sposób ten jest bardzo popularny, czasami trudno jest połączyć się z Siecią. Dlatego należy sprawić, aby Windows ponownie wybierał numer.

Pasek narzędzi

Pasek narzędzi jest szarym paskiem znajdującym się na dole ekranu pomiędzy przyciskiem Start a zegarem.

Rozdzielcość

Rozdzielcość ekranu określa liczbę punktów wyświetlanych na ekranie monitora. Im większa jest ta liczba, tym mniejsze wydają się obiekty na ekranie.

Rozszerzenie pliku

Jest to trzyliterowy kod mówiący systemowi Windows, jakiego typu jest plik, na który właśnie patrzysz. Na przykład ".doc" to dokument Worda, a ".jpg" - obrazek JPEG.

Sieć

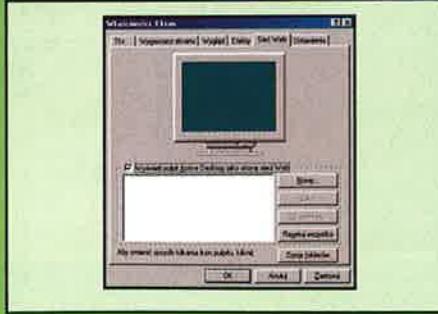
Sieć powstaje, gdy dwa lub więcej komputerów połączą się ze sobą w celu wymiany informacji. Internet jest gigantyczną siecią komputerową.

Ulubione

Jest to sposób na przechowywanie stron, które chcesz odwiedzić w przyszłości. Dodając stronę do Ulubionych nie musisz pamiętać jej skomplikowanego adresu internetowego, aby ponownie ją odwiedzić.

To żyje!

Dodawanie obiektów aktywnych



1 Funkcja Active Desktop umożliwia łatwe dodawanie do pulpitu wszelkiego rodzaju wodotrysków. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości, a następnie przejdź na kartę Sieć Web. Upewnij się, że zaznaczono jest pole "Wyświetlać zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop", a następnie kliknij Nowy.

Możesz także wykorzystać skróty, ikony na pulpicie mówiące systemowi, gdzie znajduje się dany plik. Tworzenie skrótów jest prosty. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, wybierz Nowy -> Skrót i do odnalezienia programu lub pliku, na jaki ma wskazywać skrót, użyj przycisku Przeglądaj. Możesz dodać coś więcej niż tylko skrót: sprytna funkcja systemu Windows, o nazwie Pulpit Active Desktop, daje możliwość umieszczania na ekranie obiektów multimedialnych. Dostępne obiekty to między innymi wyłapywacze wiadomości, pola wyszukiwania i szkockie animowane zegary. Łatwo jest je dodać, ale



Użyj Kreatora konserwacji systemu (Start -> Programy -> Akcesoria -> Narzędzia systemowe -> Kreator konserwacji systemu), aby komputer automatycznie wykonywał ważne czynności konserwacyjne.

Windows wykona całą ciężką robotę, a ty robić będziesz to, na co masz ochotę.

sowatego czyszczenia komputera. W ten sposób możesz automatycznie zaplanować kilka zadań konserwacyjnych, a system Windows wykona całą ciężką robotę za ciebie.

Przejmij kontrolę nad siecią Web

Dostosowanie oprogramowania internetowego może znacznie ułatwić życie. Jeśli na przykład często zdarza się, że numer dostępowy do sieci Internet jest zajęty, możesz sprawić, że Windows będzie ponawiał jego



1 Tematy pulpitu nadadzą twojemu pulpitowi całkiem nowy wygląd. Zaleź je możesz w Panelu sterowania.

wybieranie za ciebie. Otwórz folder Dial-Up Networking (znajdujący się w folderze Mój komputer lub Start -> Ustawienia), kliknij prawym przyciskiem myszy swoje połączenie (na przykład "TP S.A.") i wybierz Właściwości. Na karcie Połączenia upewnij się,

aby je zdobyć, musisz mieć dostęp do sieci Internet. Gdy już połączysz się z Siecią, kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości -> Sieć Web. Kliknij przycisk Nowy, a przeniesiony zostanieś na stronę WWW firmy Microsoft, z której ściągnąć możesz składniki pulpitu Active Desktop. Ponieważ Active Desktop zmienia ekran w stronę WWW, możesz do niej dodać, co tylko zechcesz, na przykład własne strony WWW lub strony, których wygląd ci się podoba. Aby dodać stronę WWW, postępuj w taki sam sposób jak poprzednio, ale gdy system Windows zapyta cię, czy chcesz odwiedzić stronę firmy Microsoft, odpowiedz, że nie. W kolejnym oknie dialogowym wpisz adres strony, którą chcesz dodać, a Windows doda ją w małym oknie, którego rozmiar i położenie będziesz mógł zmienić. Oczywiście żaden fantastycznie wyglądający system nie ma sensu, jeśli będzie działał powolnie.

Gdy przeszliśmy już do tematu systemu Windows, dobrym pomysłem jest użycie Kreatora konserwacji systemu (Programy -> Akcesoria -> Narzędzia systemowe -> Kreator konserwacji systemu) do zaplanowania okre-

1 Funkcja Active Desktop umożliwia łatwe dodawanie do pulpitu wszelkiego rodzaju wodotrysków. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości, a następnie przejdź na kartę Sieć Web. Upewnij się, że zaznaczono jest pole "Wyświetlać zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop", a następnie kliknij Nowy.

2 Windows zapyta cię, czy chcesz przejść na stronę WWW firmy Microsoft - kliknij OK, a oczom twoim ukazuje się szereg obiektów, które dodać możesz do pulpitu. Kliknij fajkę Cool Utilities, a zobaczyesz ciekawego wyglądającego winięty zegar, aby dodać go do pulpitu, kliknij po prostu przycisk Dodaj do pulpitu Active Desktop.

3 Sciągnięcie zegara chwilę potrwa. Gdy już się zakończy, powinien się on pojawić w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli przedzięgniesz kurSOR myszy na ten zegar, pojawi się ramka - zlap górną jej część i przytrzymaj przycisk myszy, aby przesuwać zegar po pulpicie.

że pole "Zawsze wybieraj domyślne połączenie" jest zaznaczone, a następnie dostosuj ustawienia "Próbuj się połączyć" i "Czekaj" - ponownie wybierając możesz do 99 razy. W niektórych wersjach systemu Windows ustawienia te są dostępne po kliknięciu przycisku Zaawansowane. Przeglądarkę Internet Explorer dostosować możesz zmieniając stronę startową (tę, którą Internet Explorer automatycznie uruchamia po połączeniu się z siecią Internet) w menu Narzędzia -> Opcje internetowe -> Ogólne i wpisując w polu Strona główna inny adres. Możesz również zmienić czcionki wyświetlane na stronach WWW (menu Narzędzia -> Opcje internetowe -> Ogólne -> Czcionki). Możesz nawet



Zmieniając ustawienie w menu Narzędzia => Opcje internetowe sprawi, że Internet Explorer będzie ponawiał wybieranie numeru, gdy linia jest zajęta.

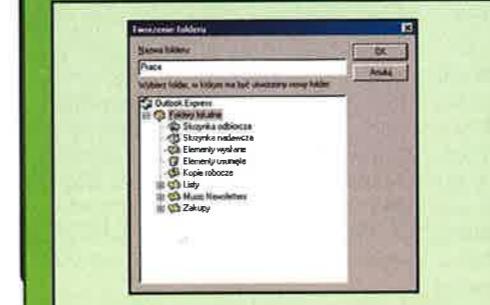
ignorować czcionki i kolory użyte na stronach, blokując je w menu Narzędzia -> Opcje internetowe -> Ogólne -> Dostępność. Jeśli priorytetem podczas przeglądania stron jest szybkość, przejdź do menu Narzędzia -> Opcje internetowe -> Zaawansowane i wyłącz dźwięki oraz animacje (prześwietl listę do pozycji Multimedia).

dia, aby odnaleźć te opcje). W tej sekcji możesz także powstrzymać przeglądarkę Internet Explorer przed wyświetlaniem obrazków. Również organizacja Ulubionych (Ulubione -> Organizuj ulubione) może ułatwić twoje sieciowe życie. Usuń niepotrzebne łączące i zorganizuj resztę, aby wszystko było łatwe i proste. Gdy już dostosujesz swoją przeglądarkę, zajmij się programem Outlook Express - możesz w nim ustawić filtry pocztowe, aby pocztowe śmieci były automatycznie usuwane, a przychodząca poczta umieszczana w odpowiednich folderach - spójrz na poniższą ramkę. Dobrym pomysłem jest też utworzenie kilku nowych folderów pocztowych - aby e-maile nie ginęły w twojej skrzynce wiadomości przychodzących.

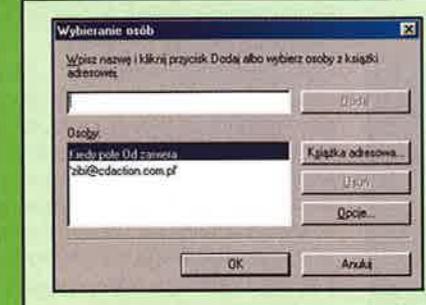
□

Poczta elektroniczna

Dostosuj swojego Outlooka



1 Dobrą jest stworzyć dodatkowe foldery pocztowe, aby przechowywać w nich pocztę. Aby to zrobić, kliknij Foldery lokalne, a następnie wybierz z menu Plik -> Folder -> Nowy. Następnie podaj folderu nazwę, na przykład Praca, i upewnij się, że podświetlona jest karta Foldery lokalne. Aby utworzyć folder, kliknij OK.



2 Reguły mogą automatyzować wiele codziennych zadań i są łatwe do skonfigurowania. Kliknij Narzędzia -> Reguły wiadomości -> Poczta, a następnie wybierz "Kiedy w polu Od znajdują się osoby...". Kliknij niebieskie łączce w oknie Poczta reguły i określ adres osoby, której uzupełnić chcesz w tej regule.



3 Teraz kliknij "Przenieś ją do folderu" i ponownie kliknij odpowiadające łączce w oknie Poczta reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Odtąd każda przychodząca do określonego adresu wiadomość będzie automatycznie przenoszona do folderu Praca. Gdy skończysz, kliknij OK.

WWW.DIRECT.SALES.PL

największy sklep internetowy w Polsce

zakupy w internecie ?

To proste !



Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"

Może czas już zacząć surfować?

Windows 98 i Internet

Podłączenie komputera do sieci Internet otwiera całkiem nowy świat - dzięki systemowi Windows 98 nie jest to wcale takie trudne, jak myślisz.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Kilka lat temu obsługa połączeń z Siecią w systemie Windows prawie nie istniała, gdyż wymagało to posiadania olbrzymiej kolekcji darmowych programów, a utrzymanie połączenia przez więcej niż dziesięć minut graniczyło z cu-

Najtrudniejszą rzeczą w dostaniu się do Sieci jest znalezienie usługodawcy internetowego (ISP), firmy, która połączy twój komputer z Internetem. Wybór firmy uależniony jest od tego, ile (jeśli w ogóle) chcesz płacić i w jaki sposób się łączysz. Większość ludzi do łączenia się z firmą ISP używa modemu i zwykłe linii telefonicznej. Modemy kosztują tyle, ile gry na PC, ale pamiętaj, że w rzeczywistości wszystkie firmy ISP oczekują, że będziesz płacić za połączenie telefoniczne. Oznacza to, że każda minuta on-line powiększa twój rachunek telefoniczny. Jeśli planujesz dużo korzystać z Internetu, powinieneś poszukać innych dostępnych na rynku planów taryfowych.

Podłączanie się

Gdy zapisujesz się do firmy ISP, prawdopodobnie dostaniesz płytę CD konfigurującą wewnętrzne ustawienia systemu Windows i dodającą nową ikonę na pulpicie. Kliknięcie tej ikony wywoła połączenie. Jeśli używasz modemu, spowoduje to wybranie numeru ISP (oraz wydanie kilku dziwnych brzęków i pisków). Gdy proces ten się zakończy, będziesz gotowy do surfowania!

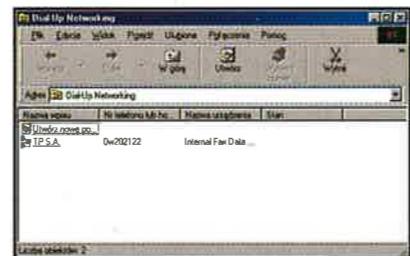
Ważne programy

Gdy komputer będzie już połączony do Internetu, to tak, jakby był połączony z ogromną siecią składającą się z milionów komputerów na całym świecie. Sieci są spo-

sobem, w jaki komputery dzielą ze sobą informacje, ale elastyczność tkwi właściwie w sposobie wymiany informacji.

Internet Explorer

Internet Explorer jest przypuszczalnie najważniejszym związanym z Siecią programem na twoim komputerze. IE jest przeglądarką internetową, programem umożliwiającym pobieranie i wyświetlanie informacji na stronach znajdujących się w sieci Web. Web jest ogromną bazą danych zawierającą informacje rozproszone po całej sieci. Każda strona posiada swój specjalny adres, zwany URL.



Programy takie jak Odtwarzacz multimedialny umożliwiają ściąganie muzyki, a nawet filmów wideo z Sieci.

dem. Dziś rzeczy mają się zupełnie inaczej. Internet stał się ważną częścią codziennego komputerowego życia, a jego obsługa wbudowana została w system Windows. Z większością otwieranych okienek, które wyświetlały pliki, można po kilku kliknięciach połączyć się z serwerem i wyświetlić strony WWW, które się na nim znajdują.

Początki

Internet Explorer jest narzędziem do odkrywania sieci Web, w której na gości czekają teksty, dźwięki i animacje.



1 Uruchomienie przeglądarki Internet Explorer jest łatwe i w zależności od tego, jak skonfigurowany jest twój komputer, możesz od razu zobaczyć żądaną stronę. Pierwsza strona, jaką widzisz po rozpoczęciu surfowania, nazywa się stroną domową.

2 W pasku adresu znajdującym się w górnej części ekranu wpisywać możesz adresy URL. Adres www.bbc.co.uk zabraże cię na stronę BBC, a adres www.futurenet.co.uk załączy stronę Twojego ulubionego czasopisma.

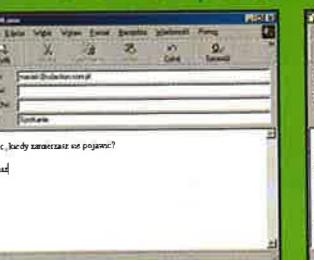
3 Każda strona w sieci Web zawierać może jedno lub kilka łączy z innymi stronami. łącza pojawiają się w innym kolorze lub są podkreślane. Zamiast wpisywać adres, kliknij łącze, a otworzy się nowa strona.

Wysyłanie e-maili

E-mail sprawdza się zarówno podczas wysyłania ważnych plików, jak w zwykłej rozmowie.



1 Miejmy nadzieję, że twój ISP skonfigurował program Outlook za ciebie i pojawił się w nim nowy adres e-mail. Typowy adres to <imię>@<firma>. Aby wysyłać pocztę, musisz znać adresy e-mail swoich adresatów.



2 Aby wysłać e-mail, po prostu rozpoczęj nową wiadomość, wprowadź adres osoby, która ma ją otrzymać, w polu "Do:" i zaczni pisać. Zwyczajem jest podawanie tytułu w linii "Temat".



3 Wysyłając wiadomość nie jesteś ograniczony do tekstu. Przy użyciu opcji "Złącz" możesz dołączyć do listu dowolny istniejący plik: zdjęcie z kamery cyfrowej, pliki dźwiękowe, a nawet programy.

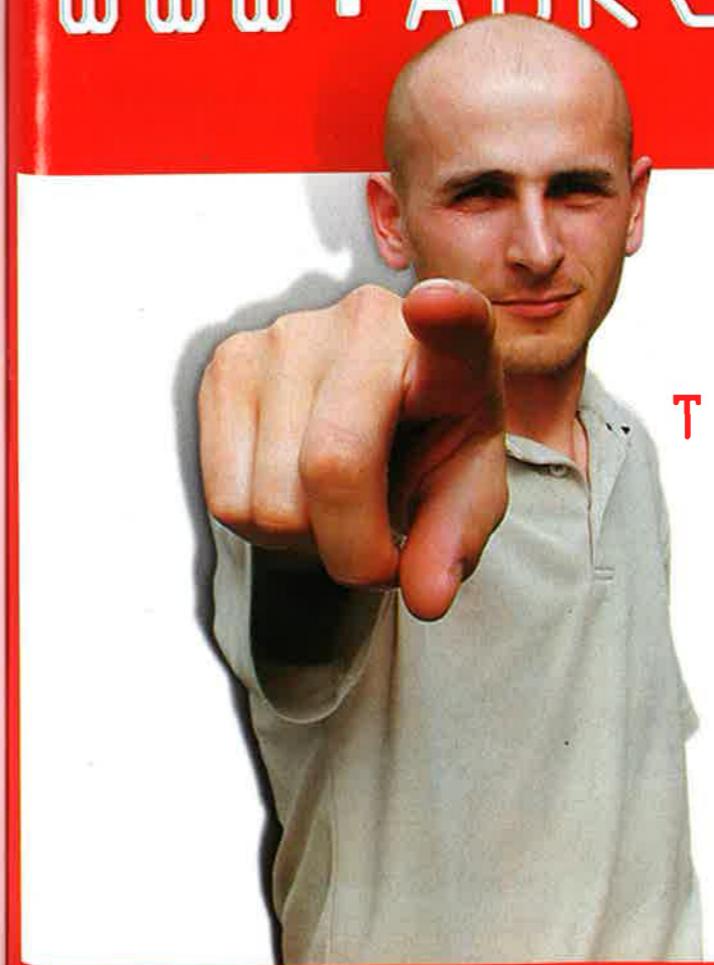
Dofażone do systemu Windows!

Wszystkie te programy dołączone są do systemu Windows 98. Można je, a także wiele nowszych i lepszych programów ściągnąć z Sieci.



Instant Messenger jest zarówno zabawnym, jak i użytecznym sposobem na utrzymywanie kontaktu z przyjaciółmi i rodziną.

WWW - AUKCJE2000 - PL



TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl

Szyfrowanie

Na płycie CD dołączonej do numeru znajduje się oprogramowanie do szyfrowania. Czym jednak jest szyfrowanie i jaki możesz mieć z niego pożytek? Powzwiól, że wyjaśnimy...

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Czy szyfrowanie jest nowym pomysłem? Rzadzi i wojsko już od niepamiętnych czasów zdają sobie sprawę z wartości informacji. Rozumieją też bezsens wysyłania gońca z wiadomością z jednego pola bitwy na drugie, jeśli może on zostać schwytany, a wiadomość, jaką niósł, przeczytana przez wroga. Szyfrowanie jest procesem kodowania tej informacji tak, aby dla niepowołanych osób pozostawała niewidoczna.

Dwa tysiące lat temu Rzymianie używali prostego klucza szyfrującego. Spróbuj nadać każdej literze alfabetu wartość A=1, B=2, C=3 i zapisz swoją wiadomość. Następnie dodaj, powiedźmy, trzy do każdej wartości i ponownie zapisz zaszyfrowaną wiadomość. Uzyskasz właśnie szyfry i zastosujesz klucz. Teraz odbiorca, aby zrozumieć wiadomość, potrzebuje właściwego klucza - w naszym przypadku liczby 3 - oraz znajomości metody szyfrowania. Zmieniając klucz przy użyciu określonej wcześniej listy mo-

Im dłuższy jest "klucz", tym więcej pracy komputera potrzeba do złamania kodu.

domośc, potrzebuje właściwego klucza - w naszym przypadku liczby 3 - oraz znajomości metody szyfrowania. Zmieniając klucz przy użyciu określonej wcześniej listy mo-

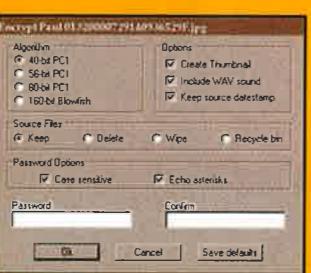
Aplikacje

Najlepsze programy

Pretty Good Privacy

<http://www.pgpi.org>

Pretty Good Privacy International w zasadzie wynalazło szyfrowanie dla mas i z pewnością im je udostępniło. Program zajmuje 7,93 MB. Musisz wieźć, że zgubienie klucza szyfrującego sprawi, że już nigdy nie będziesz miał dostępu do swoich zaszyfrowanych plików. Nigdy! Program jest darmowy, niezależny od rządu i firmy Microsoft i jest na twoje usługi. Nie wolno ci tylko zapomnieć hasła!



Wybierz poziom bezpieczeństwa swoich zdjęć.

Microsoft

<http://www.microsoft.com/>

Czego oczekujesz? Od momentu złagodzenia praw Stanów Zjednoczonych możesz tu za darmo uzyskać patche do programów Internet Explorer i Microsoft Office, dające możliwość korzystania z szyfrowania 128-bitowego.

Trustwise

<http://www.trustwise.com/welcome.html>

Trustwise jest przedsiębiorstwem BT zajmującym się osobistymi certyfikatami cyfrowymi, wykorzystywanymi w produktach firmy Microsoft, takich jak Outlook i Internet Explorer. Trustwise działa podobnie jak Microsoft Enhanced Cryptographic Provider v1.0 i pobiera opłatę w wysokości 7 i pół funta za przypisanie identyfikatora cyfrowego.

Zabezpiecz swoje dane

Żargon

Szyfrowanie

Konwersja danych do formy, której nikt niepowołany nie jest w stanie zrozumieć.

Deszyfrowanie

Proces konwersji do oryginalnej formy zaszyfrowanego bloku danych, tak aby mógł być on zrozumiały.

Klucz deszyfrujący

Klucz jest algorytmem "odwracającym" to, co zrobił algorytm szyfrujący. Alternatywnie do próby "złamania" szyfru można użyć komputera.

Algorytm

Program komputerowy może być traktowany jako skomplikowany algorytm. W matematyce i informatyce algorytm oznacza zazwyczaj małą procedurę rozwiązywaną problem rekurencyjny.



Oprogramowanie szyfrujące wymaga wprowadzenia hasła.

zesz mieć nadzieję, że wróg nie włamie się do twojego systemu ochrony, przynajmniej w normalny sposób.

Szyfrowanie kluczem publicznym

Przy metodzie pojedynczego klucza szyfrującego zarówno nadawca, jak i odbiorca do szyfrowania i odszyfrowania wiadomości wykorzystują ten sam klucz. Oznacza to jednak, że nadawca musi w jakiś sposób dostarczyć klucz do odbiorcy i nie może on zostać przechwycony. Jednym z najważniejszych udoskonaleń kryptografii jest wynalezienie systemu kluczy publicznych, będących algorytmami szyfrującymi jednym kluczem (publicznym) wiadomości, które odszyfrować można jedynie innym kluczem (prywatnym). Na przykład, Julia może otwarcie opublikować swój publiczny klucz i jeśli Andrzej używa go do zaszyfrowania wiadomości, które to klucze zamieniają tekst lub dane w cyfrowy śmiertnik, a następnie przywracają go do pierwotnej formy.

Współczesne szyfrowanie wykonywane jest za pomocą algorytmów wykorzystujących "klucze" do szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości, które to klucze zamieniają tekst lub dane w cyfrowy śmiertnik, a następnie przywracają go do pierwotnej formy.

Im dłuższy jest "klucz", tym więcej pracy komputera potrzeba do złamania kodu. Aby odszyfrować zaszyfrowaną wiadomość przy użyciu metody "brutalnej siły" (brute force), należałoby sprawdzić każdy możliwy klucz. Klucze komputerowe składają się z "bitów" informacji - binarnych jednostek informacji, które mogą mieć wartość jeden lub zero. Tak więc ośmiobitowy klucz przybrany może 256 (2 do potęgi ósmej) wartości. Klucz 56-bitowy tworzy 72 kwadryliony możliwych kombinacji.

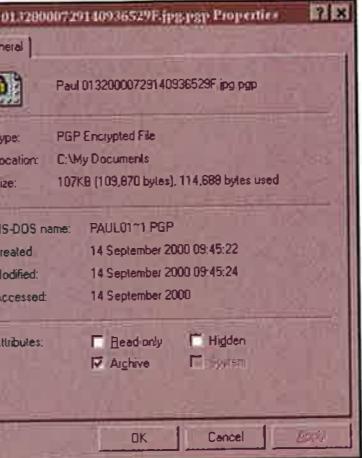
Zabezpiecz swoje dane

Jeśli klucz ma 128 bitów długości, co jest odpowiednikiem 16-znakowej wiadomości,atak metodą "brutalnej siły" byłby 4,7 sekstyliona (4 700 000 000 000 000 000 000) razy trudniejszy niż złamanie klucza 56-bitowego. Ho, ho!

Legalizacja

Przed rokiem 1991 rządy i duże przedsiębiorstwa były jedynymi prawdziwymi użytkownikami technologii szyfrowania. Zaczęło się to zmieniać, gdy programista Philip Zimmermann wypuścił darmowy program Pretty Good Privacy, który potrafił szyfrować normalne e-maile. Wykorzystanie PGP w Stanach Zjednoczonych nie było w stanie pobić, ale gdy PGP ukazało się w innych krajach, Departament Sprawiedliwości wszczęł trzyletnie dochodzenie kryminalne przeciwko Zimmermannowi. PGP wykorzystywało 128-bitowe klucze szyfrujące, a prawo eksportowe Stanów Zjednoczonych zezwalało na przekraczanie granicy jedynie szyfrowaniem 40-bitowym. Każdy silniejszy uważany był za materiał wojenny, taki sam jak pistolety i pociski rakietowe. Zimmermanna o nic nie

oskarżono, ale cała sprawa naświetliła dwa, bardzo się od siebie różniące, podejścia do technologii szyfrowania.



Właściwości pliku zaszyfrowanego przy użyciu PGP - spójrz na śliczną kłódkę.



ul. Karabeli 2a 01-313 Warszawa tel./fax. 0-22 665 14 04 wtorek-piątek 11-18, sobota 10-15

Wszystkie ceny z dnia 01.12.2000r., zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie.

Zawsze aktualna oferta znajdziesz:

Telegazeta TVP Pr.2 strona 451 podstrona 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu: Windows 2000 angielska wersja testowa, pakiet biurowy Star Office 5.2 PL, program antywirusowy, programy wspomagające prowadzenie firmy (demo), gry demo i najnowsze sterowniki GRATIS !!!

ZESTAWY PROMOCYJNE

PLAYER PC WER.16

2699 zł

Procesor AMD Duron 700 MHz, płyta VIA KT133 AGPx4, 64MB RAM, HDD 20GB, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGPx4, SoundPro 3D, CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX.

NA RATTY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC WER.16

2699 zł

Procesor Celeron2 700 MHz, płyta VIA 133A AGPx4, 64MB RAM, HDD 133MHz, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGPx4, SoundPro 3D, modem do Internetu 56k, CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX.

NA RATTY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC WER.16

3999 zł

Procesor Pentium3 700, płyta VIA 133A AGPx4, 128MB RAM 133MHz, SVGA GeForce MX 32MB AGPx4, HDD 30GB, SoundPro 3D, modem do Internetu 56k, DVD-ROM 12x, obudowa midi tower ATX.

NA RATTY już od 220 zł/miesiąc (24 raty)

WYBIERZ SAM SWÓJ KOMPUTER !!!

Obudowa midi ATX, płyta główna P3/Celeron/FDD, karta dźwiękowa SoundPro, oprogramowanie: 699 zł

Obudowa midi ATX, płyta główna Duron/Thunderbird/FDD, karta dźwiękowa AC'97, oprogramowanie: 840 zł

PROCESORY

Celeron2 600 460 zł AMD Duron 650 349 zł Celeron2 633 499 zł AMD Duron 700 399 zł Celeron2 667 529 zł AMD Duron 750 499 zł Celeron2 700 535 zł AMD Thunderbird 750 675 zł Pentium3 700 999 zł AMD Thunderbird 800 930 zł Pentium3 733 1199 zł AMD Thunderbird 900 1149 zł Pentium3 800 1249 zł AMD Thunderbird 1000 1249 zł

PAMIĘĆ SDRAM DIMM 133MHz

64MB 199 zł, 128MB 389 zł, 256MB 1340 zł

KARTY GRAFICZNE AGP

RivaTNT2 Vanta 16MB 239 zł RivaTNT2 M64 32MB 299 zł Riva TNT2 Pro 32MB 439 zł Si! Trio 3D 8MB GeForce2 MX 32MB 559 zł GeForce2 MX 32MB AGPx4 599 zł

DYSKI TWARDE UDMA 100

10GB 599 zł, 20GB 699 zł, 30GB 749 zł, 40GB 799 zł INNE AKCESORIA

CD-ROM LG 52x 190 zł, DVD-ROM 12x 499 zł Karta dźwiękowa Sound Blaster Live Player 278 zł, Fax-modem 56k (tylko z procesorem Intel) 602 zł, Fax-modem Action-Tec Motorola 56k PCI 120 zł, Tuner TV PixelView Play TV Pro+pilot 265 zł, Nagrywarka CD-RW LG 8x/32x 769 zł

MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU

POJEDYNCZYM PODZESPOŁÓW DOSTAWA SPRZĘTU NA TERENIE CAŁEGO KRAJU PRZY ZAKUPIE WRAZ Z KOMPUTEREM:

MONITORY SAMSUNG

15" Samtron 55B 659 zł, 15" Syncmaster 550s 659 zł

17" Samtron 75E 899 zł, 17" Syncmaster 753DF 1329 zł

DRUKARKI KOLOR:

Epson 480 299 zł, HP 640C 399 zł

GŁOŚNIKI:

120W 29 zł, 240W+subwoofer 250 zł

KLAWIATURY:

standardowa 25 zł, multimedialna 55 zł

SYSTEM OPERACYJNY:

Windows ME PL OEM 499 zł

W NASZEJ OFERCIE RÓWNIEŻ:

MONITORY: Samsung, LG, Philips, Belnea, Sony, PŁYTY GŁÓWNE: Asus, Abit, Soyo, Gigabyte, ECS, Lucky Star, Procomp, Super Micro, KARTY GRAFICZNE: A-Max, Creative, STB, ATI, DYSKI TWARDE: Samsung, Seagate, IBM, CD i DVD-ROM: LG, Samsung, Toshiba, Teac, DRUKARKI: Canon, Epson, Lexmark, HP, SKANERY: Agfa, Artic, Plustek, HP

Przyślij zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną ze znaczkiem, aby otrzymać naszą aktualną ofertę

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odbierać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłka zwykła (koszt 10 zł), lub 3 dni roboczych przesyłka ekspresowa (koszt 49 zł).

Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową (5 dni roboczych koszt 50-100 zł w zależności od wagi i ilości paczek - kurier firmy SERVISO). Platności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia warunków oczekiwanych istnieje możliwość zwrotu towaru w terminie 10 dni.

SPRZEDAŻ RATALNA

tylko województwo mazowieckie

Wymagane: dwa dokumenty tożsamości - dowód osobisty, drugi dokument poświadczający tożsamość - wykaz rachunków z zakładu pracy - min. 535 zł + rata.

MOŻLIWOŚĆ ZAWARCIA UMOWY U Klienta - koszt 100 zł

Bezpieczny e-mail

Zaszyfruj swoją pocztę

1 Zainstaluj oprogramowanie szyfrujące i przejdź przez kroki konfiguracyjne. Wybierz odpowiadający ci poziom bezpieczeństwa, aby bądź ostrożny, gdyż może to zajść spora część mocy twojego komputera. Pamiętaj, aby wybrać agenta poczty e-mail, jeśli PGP (pretty good privacy) daje Ci taką możliwość.

2 Wygeneruj swoją parę kluczy, a następnie przejdź przez kroki konfiguracyjne. Wybierz odpowiadający ci poziom bezpieczeństwa, aby bądź ostrożny, gdyż może to zajść spora część mocy twojego komputera. Pamiętaj, aby wybrać agenta poczty e-mail. Klucz ten jest Twoją identyfikacją i musi być dokładny.

Mała dygresja

Tworzenie paska Sieć

Skoro jesteś już w temacie, oto kolejny sposób na połączenie pulpitu z zasobami sieci Internet. Wykorzystując opcję dostosowania paska systemowego Windows można stworzyć pasek narzędziowy Sieć, dający szybki dostęp do najczęściej odwiedzanych serwisów. Jest to rozwiążanie proste, oszczędzające czas i znacznie usprawniające surfowanie po Sieci.

Na początku musisz stworzyć na dysku nowy folder o nazwie Sieć. Otwórz teraz Eksplorator Windows, stwórz na dysku C:\ nowy folder i wejdź do niego. Następnie otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do ulubionego serwisu. Aby stworzyć do niego skrót w folderze Sieć, przeciągnij ikonę Internet Explorera zaraz obok słowa Adres do swojego nowego folderu Sieć. Zauważ, że stworzony został skrót do adresu internetowego. Powtarzaj tę operację, aby wybiertesz wszystkie interesujące cię serwisy.

Teraz trzeba dodać ten folder do paska systemowego Windows. Kliknij gdziekolwiek na pasku i wybierz Paski narzędzi -> Nowy pasek narzędzi. Pojawi się okienko, w którym należy podać lokalizację folderu z zawartością nowego paska. Wpisz tutaj swój folder Sieć. Natychmiast pojawi się pasek o nazwie Sieć. Aby jeszcze upiększyć sprawę, przeciągnij słowo "Sieć" do prawego końca paska systemowego, tak żeby zostało tylko ono i podwójna strzałka. Kiedy ją klikniesz, twoje łącza magicznie się pojawią!



Pasek Sieć bardzo przyspiesza dostęp do ulubionych serwisów internetowych.



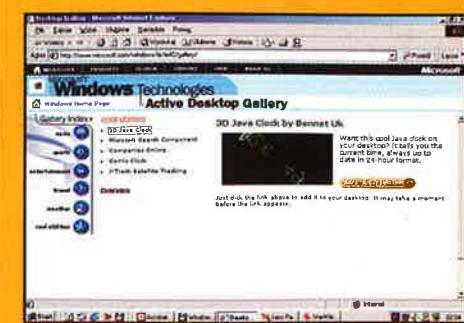
Jak widać, posłamy tutaj na całość - jeżeli odwzglidniłeś się na tyle elementów Active Desktop co my, to na pewno odkryliście już uroki stałego łącznika.

w starszym systemie, tylko że większym nakładem pracy. Obydwie wersje Windows mogą wykorzystywać zalety Active Desktop, ale jeśli nadal pracujesz na Windows 95, powinieneś pomyśleć o przejściu na Windows ME.

Co to potrafi?

Pierwszą rzeczą, jaką należy wypróbować, jest zintegrowanie dowolnej strony Web z pulpitem. Jeżeli choć trochę przypominasz tych dźwiaków z CDA, zapewne co jakiś czas przeglądasz najnowsze informacje ze świata. Umieszczając strony z tymi danymi na pasku można znacznie uprościć sobie

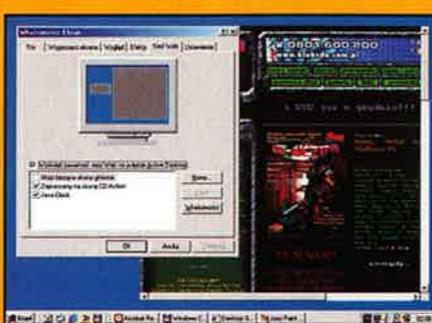
Krok po kroku



4 Teraz odwiedźmy galerię i przekonajmy się, co ma nam do zaoferowania serwis Microsoftu. Powtórz poprzednie kroki, ale tym razem kliknij przycisk Odwiedz galerię. Przejrzyj jej zawartość we wszystkich dostępnych kategoriach.



5 Kiedy znajdziesz już obiekt, który chciałbyś mieć na swoim pasku, kliknij przycisk Add to Active Desktop. Następnie wybierz Tak oraz OK, a proces synchronizacji zostanie rozpoczęty. Kiedy się skończy, zminimalizuj wszystkie okna (klawisz Windows + M), aby zobaczyć swój aktywny element.



6 Poustawiaj okienka Active Desktop przesuwając kurSOR nad ich górną krawędzią i przeciągając wyskakującą pasek. Aby zmienić ich rozmiar, przeciągnij prawy dolny róg. Aby wyłączyć którykolwiek z elementów, wybierz z menu Active Desktop pozycję Dostosuj pasek.

Jeszcze więcej

Kolejne dostosowanie

Jesteś szalone zapracowany? Maksymalne dostosowanie pulpitu polega na stworzeniu całego pulpitu w oknie przeglądarki za pomocą programu o nazwie WebOS. Ta aplikacja tworzy pulpit, który istnieje wyłącznie w Internecie. Możesz na nim zapisywać pliki (otrzymujesz 20 MB wolnego miejsca), używać dedykowanego zestawu narzędzi biurowych o nazwie HyperOffice oraz otrzymać swój własny adres e-mail w domenie WebOS.com. Poniżej twoje prace będą istnieć na serwerze sieciowym, będziesz miał do nich dostęp z dowolnego miejsca na Ziemi - a jest to idealne rozwiązanie, jeżeli jesteś jednym z tych odrzutowych typów, którzy każdy dzień spędzają przynajmniej w dwóch strefach czasowych. Bardzo łatwo można kopiować dokumenty z prawdziwego pulpitu do jego sieciowego odpowiednika, więc jest to także doskonały sposób na wymianę danych.

Aby skorzystać z usług programu WebOS, musisz odwiedzić stronę www.webos.com i przejść całą wyliczkę z nazwą użytkownika i hasłem. Cała usługa jest darmowa, a wypełnienie wszystkich formularzy zajmuje tylko chwilę. Już po kilku ruchach króliczego ogonka będziesz działał na swoim własnym internetowym pulpicie.



Zapisz się do bezpłatnego pulpitu sieciowego pod [WebOS.com](http://www.webos.com) - jest to zdecydowanie jeden z najwygodniejszych sposobów pracy w dzisiejszych czasach.

niem. Jest on pełen pozytywnych aplikacji, które można dodać do pulpitu Active Desktop. Nie był on, co prawda, znacząco aktualizowany od czasu pojawienia się Windows 98, ale można tam znaleźć naprawdę ciekawe rzeczy, jeśli się trochę pogrzebie - na przykład wirujący zegar 3D napisany w języku Java albo ściągarkę wiadomości z serwisu CNET. Wystarczy rozejrzeć się po tej galerii, żeby znaleźć jakąś ciekawą zabawkę.

□

TRUDNE

Pasek w pięć minut

Czas już zamienić pasek zadań w coś naprawdę użytecznego. Oto sposób.

Żyję w kanapowym świecie człowieka, wszyscy, co sprawia, że życie staje się prostsze, uznaje za dobre. Każda wskazówka ułatwiająca użycie jakiegokolwiek urządzenia zawsze spotka się z ciepłym odbiorem wszystkich tych, którym nie chce się wstać z kanapy po pilot, żeby zmienić kanał.

Wszyscy, na przykład, powinniście już mieć swoje

najczęściej używane aplikacje wygodnie schowane w pasku zadań. Prawdopodobnie skorzystałeś z tego, co sprawia, że życie staje się prostsze, uznaje za dobre. Każda wskazówka ułatwiająca użycie jakiegokolwiek urządzenia zawsze spotka się z ciepłym odbiorem wszystkich tych, którym nie chce się wstać z kanapy po pilot, żeby zmienić kanał.

Czy aby na pewno? No... tak! Masz teraz szybki dostęp do Worda, Deus Exa, Internet Explorera i innych

ulubionych programów, ale jest jeszcze tak wiele do zrobienia, aby uczynić życie łatwiejszym. Na przykład, co byście powiedzieli na bezpośrednią dostępu do paska zadań do wszystkich plików w komputerze? Więcej, można przecież umieścić Panel sterowania na osobnym pasku narzędzi, co jest o niebo wygodniejsze od używania menu Start. Czytaj dalej, a wszystko nabierze sensu...



1 Kliknij prawym przyciskiem w pustym miejscu paska zadań i wybierz Paski narzędzi -> Nowy pasek narzędzi. Kiedy pojawi się okienko, wybierz Mój komputer i kliknij OK. Pojawi się pasek z zawartością twojego komputera. Teraz użyj uchwytu po jego lewej stronie, aby zmniejszyć jego długość. Wszystko, co zostanie, to napis Mój komputer i podwójna strzałka. Kliknij ją, aby dostać się do zawartości całego komputera.



2 Aby uzyskać szybki dostęp do wszystkich aplikacji Panelu sterowania, stwórz ponownie nowy pasek narzędzi, ale tym razem wybierz Mój komputer -> Panel sterowania przed kliknięciem OK. Kiedy pojawi się pasek z zawartością, kliknij nazwę Panel sterowania i przeciągnij ją na pasku, gdzie zamieścisz Mój komputer i podwójną strzałkę. Kliknij ją, aby dostać się do zawartości całego komputera.



3 Teraz przeciągnij pasek do prawej krawędzi ekranu, do której ma się zaczepić. Wygląda to nieco nieporęcznie, więc usunij tytuł i tekst spod ikonki. W tym celu kliknij prawym przyciskiem i odznacz opcję Pokaż tytuł i Pokaż tekst. W końcu, aby ledwie schować pasek, zaznacz w tym samym menu opcję Autoukrywanie.

SŁEDZIE

Zabezpieczenie e-maila

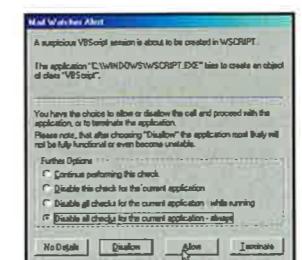
Wirusy przenoszone przez e-mail są dzisiaj bardzo poważnym problemem. Ale istnieją dwa darmowe narzędzia, które dają całkowitą ochronę.

OK, można ściągać uaktualnienia do programu antywirusowego, ale co zrobić w czasie (godzinny, a nawet dni) działającym powstanie wirusa i stworzenie na niego antidotum? Odpowiedź tkwi w dwóch freeware'owych programach firmy Computer Associates (www.cai.com/registration). MailWatcher i Content Inspection Personal Edition zapew-

niają całodobową ochronę przed pocztowymi wirusami. Żaden z nich nie wymaga uaktualniania, gdyż oba reagują na podejrzane działania wspólnie dla wszystkich wirusów: próbę rozmnożenia się poprzez rozszerzanie się do wszystkich osób z książki adresowej oraz próbę samoczynnego skopiowania się na dysk w celu wykrywania szkód.



1 MailWatcher jest zbyt wciążki. Zaraz po instalacji próbuje wyciągnąć podjęte zachowanie wszystkich programów na dysku. Zauważ, że najniższa opcja Disable all checks for the current application, gdy odwiedzasz stronę z skryptami VB - sprawdza serwisy ich używania, więc można czasami dostarczać szkód. Kiedy pojawi się następne ostrzeżenie MailWatchera, kliknij przycisk Details.



2 Masz przed sobą trzy opcje - ponieważ jeszcze nie dotarły na strony internetowe, zaznacz najniższą opcję Disable all checks for the current application. Jeżeli masz nieco paranoidalne nastawienie, sprawdź opcję Disable this check for the current application, aby nie przekazywać informacji o warunkach licencji shareware'owej.



1 Ściągnij program Configuration Lifeguard ze strony www.kagi.com/vstudio/clg.htm. Po instalowaniu uruchom go z menu Start - musisz poczekać około 30 sekund, zanim zniknie okienko informujące o warunkach licencji shareware'owej.

ŁATWE

Łatwy backup

Stwórz kopię zapasową wszystkich ważnych plików za pomocą narzędzia o nazwie Configuration Lifeguard.

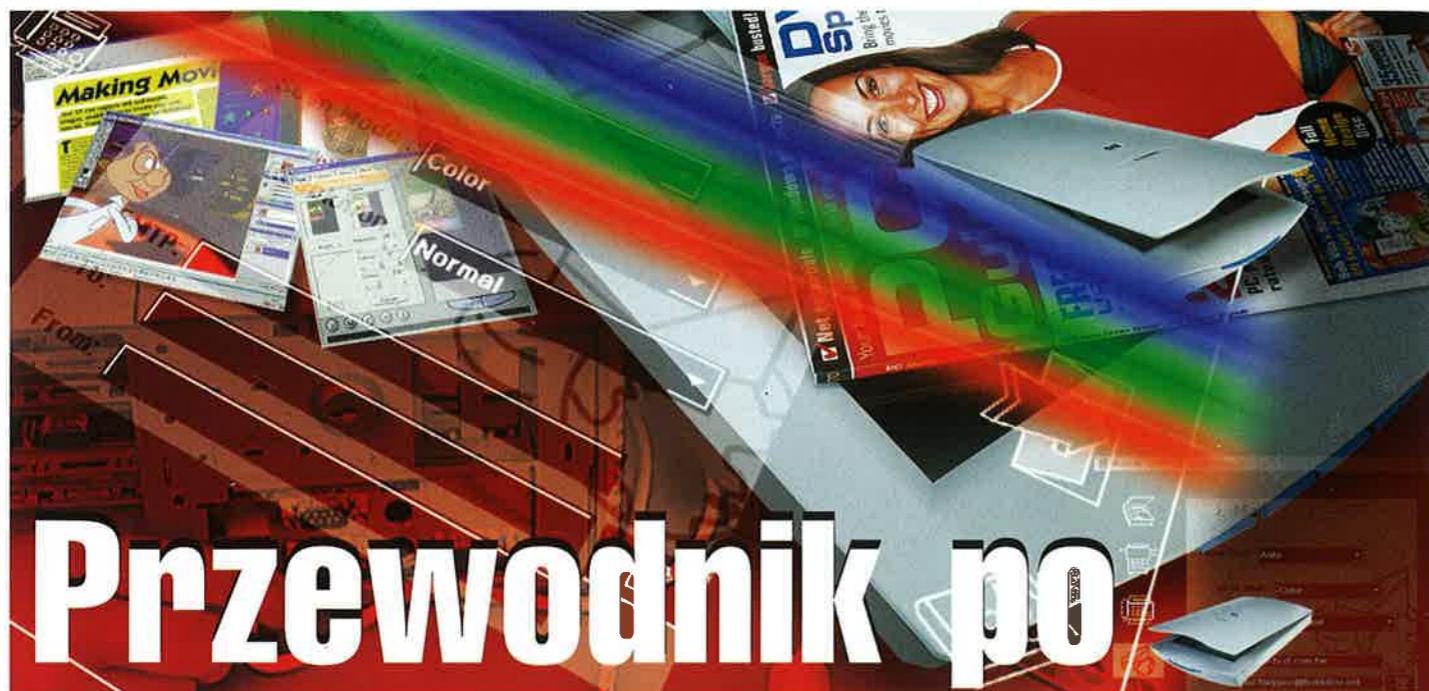
Tworzenie kopii bezpieczeństwa jest proste, ale skąd mamy wieć, jakie pliki systemowe należy zabezpieczyć i jak je odzyskać, skoro nie możemy nawet uruchomić Windows? Na szczęście istnieje sprytna aplikacja shareware'owa o nazwie Configuration Lifeguard, która wykonyuje całą pracę za nas. Zawiera ona także program DOS, pozwalający odzyskać istotne pliki nawet bez wchodzenia do Windows.



2 Kliknij przycisk Select All, a następnie Backup. Configuration Lifeguard zapisuje teraz wszystkie krytyczne pliki w specjalnym miejscu na twardym dysku. Kiedy operacja się skończy, kliknij Exit, aby wyjść z programu. Polecamy skopiowanie ustawień przed instalacją każdej dużej aplikacji, na wypadek gdyby zakończyła się jej rozwałka cały system.



3 Pełną konfigurację można odzyskać, klikając przycisk Restore w oknie programu Configuration Lifeguard. Jeżeli nie możesz wejść do Windows, wybierz przy starciu opcję Linia komend trybu awaryjnego z menu startowego, wpisz CD WINDOWS (return), a następnie RESTORE (return). Spróbuj teraz ponownie uruchomić system.

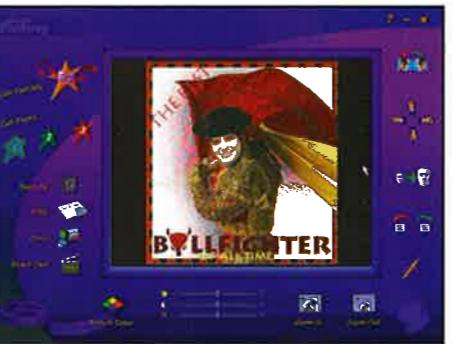


Przewodnik po skanowanu

Skanery są przyjemnym i łatwym sposobem na rozszerzenie możliwości i funkcjonalności komputera. CD-Action wyciąga więc stare rodzinne zdjęcia...

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Jeli chodzi o przenoszenie swoich zdjęć i obrazków do komputera, skanery są potencjalnie bardziej przydatne niż kamery cyfrowe. Mimo iż kamery cyfrowe umożliwiają pominięcie tradycyjnych rolek filmu i kosztów przetwarzania, skanery są obecnie bardziej uniwersalne. Zeskanowane zdjęcie można powiększyć wielokrotnie, bez wpływania na jego jakość, która jest idealna nawet dla wydruków o rozmiarach plakatu.



Programy takie jak PhotoFantasy umożliwiają zabawę ze zdjęciami - wiesz przecież, że nie jest to tylko praca!

To nie jest tylko praca

Skanera można używać także do zabawy. Za pomocą dodatkowych programów, takich jak PhotoFantasy firmy Arcsoft (<http://www.arcsoft.com>), możesz umieszczać ludzi w dziwnych miejscach - co powiesz na to, żeby zeskanować portret swojego bratanka i zmienić go w astronautę? Albo dla czego by nie połączyć kilku zdjęć i nie wysłać ich jako jeden wygodny rysunek? Za niewielką opłatą, jeśli nie posiadasz drukarki drukującej z jakością fotograficzną, możesz wysłać w mailu swoje zdjęcia do profesjonalnego laboratorium fotograficznego, które wydrukuje je dla ciebie w dowolnym rozmiarze.

Skanować można nie tylko fotografie - co powiesz na zeskanowanie rysunku swojego dziecka, które narysowało swoją babcię, i wysłanie go jej za pomocą e-maila lub umieszczenie go na stronie WWW, aby pochwaliła go rodzina i przyjaciele? Możesz także zeskanować stronę tekstu lub notatek sporządzonych na maszynie do pisania, które później przy użyciu dodatkowego oprogramowania przekształcisz w dokument tekstowy. Możesz nawet połączyć skaner z drukarką i przy użyciu dodatkowego oprogramowania zamienić je w ksero!

Skanery są dziś tak tanie i szeroko dostępne, że prawie każdy może sobie na taki zakup pozwolić. Stały się one ważną częścią konfiguracji komputerowej zamienić je w ksero!

Żargon

DPI

Liczba punktów na cal (dots per inch), wartość używana do określania rozdzielczości obrazka. Im więcej dpi, tym większy obrazek i wyższa jego jakość.

Edytor zdjęć

Program umożliwiający pobieranie zdjęć i ich modyfikację, na przykład zmianę rozdzielczości, jasności itd. Przykładami edytorów zdjęć są Paint Shop Pro, PhotoSuite i PhotoDeluxe.

Filtr

Filtr wykonuje określone operacje na twoim obrazku, począwszy od zmiany kolorów, do wyostrzania rozmażanego obrazka lub przetwarzania zdjęcia w znak wodny.

Histogram

Jest to wykres przedstawiający rozłożenie kolorów w obrazku, zaczynający się od 0 (czarny), a kończący na 255 (biały). Jego zmiana to najlepszy sposób dostosowania jasności obrazka.

SCSI

Metoda łączenia skanera z komputerem. Nie jest ona często spotykana, ale stanowi najszybszy sposób przekazywania zdjęć do komputera.

USB

USB to skrót od Universal Serial Bus. Jest to najprostszy i w miarę szybki sposób na połączenie skanera z komputerem. Zalecamy, abyś kupił skaner USB.



MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZINY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄZEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją.

kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope, Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.

Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Wydawca:
Lanser.net S.A.
Włodziszew 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

ra. Na kilku następnych stronach pokażemy ci, jakiego skanera powinieneś szukać, oraz co możesz z nim robić i jak zwiększyć jego wydajność.

Czego szukać w skanerze

W porządku, przekonaliśmy cię, że skaner to dobry zakup. Czego jednak powinieneś szukać?

Gdy wejdiesz do sklepu komputerowego, zaczynasz zastanawiać się, czym w zasadzie skanery się różnią. Najbardziej oczywistym czynnikiem jest cena, a już za około 300 zł jesteś w stanie kupić całkiem dobry model.

Następna rzeczą, jaką należy wziąć pod uwagę, jest sposób, w jaki skaner podłączany jest do komputera. Możliwości są trzy.



Najszersza metoda polega na wykorzystaniu interfejsu wysokiej prędkości o nazwie SCSI. Prawdopodobnie jednak jego zastosowanie będzie wymagało otwarcia komputera, a to może cię zniechęcić. Następna metoda to USB, które łatwo się konfiguruje i jest w miarę szybkie. Zanim jednak wybierzesz tę metodę, należy sprawdzić, czy komputer posiada porty USB. Ostatnia metoda jest najtańsza, działa na wszystkich komputerach i wykorzystuje port równoległy. Port ten może być już jednak wykorzystany - najprawdopodobniej masz już w ten sposób podłączaną drukarkę. Wielkość skanerów wykorzystujących port równolegle-

go umożliwia podłączenie drukarki przez skaner, ale nie próbuj wykorzystywać ich w tym samym momencie, bo system może przestać działać.

Rozdzielczość

Wybierając skaner należy też uwzględnić rozdzielczość. Wszystkie obrazy w komputerze składają się z punktów (lub pikseli). Skaner musi przetworzyć obraz na takie piksele, a ich liczba obsługiwana przez skaner odpowiada jego rozdzielczości. Dobrym punktem początkowym jest poszukiwanie skanera o rozdzielczości 600 dpi. Jeśli podane są dwie rozdzielczości, patrz na optyczną lub sprzętową, a drugą zignoruj.

Ile kolorów obsługują będzie twój skaner? Wartość ta będzie podana dość nieczytelnie, w bitach na piksel, co odpowiada "gęstości kolorów". Szkaj skanera, który obsługuje kolor co najmniej 36-bitowy. Jeśli zamierzasz dobrze wykorzystać skaner, może się również zainteresować szybkość rozważanych modeli. Pamiętaj jednak, że konfiguracja twojego komputera również wpłynie na wydajność skanera - im więcej masz pamięci, tym szybciej skan przesyłany jest ze skanera do edytora zdjęć.

Na koniec jeszcze jedno. Wiele skanerów zawiera dołączone oprogramowanie, które pomaga maksymalnie wykorzystać nowy zakup. Jeśli wybierzesz ostrożnie, uda ci się zaoszczędzić trochę funduszy.

Podłączanie nowego skanera

Co należy teraz zrobić? Weź instrukcję od swojego skanera i uważnie ją przeczytaj. Skanery pracujące na SCSI i porcie równoległym muszą być podłączone do komputera, zanim zostanie on włączony. W przypadku skanerów USB najpierw włącz komputer, uruchom oprogramowanie na CD dołączonym do skanera, a gdy instalacja zostanie zakończona, podłącz skaner. Jeśli jesteś posiadaczem skanera na porcie rów-

noległy i masz już drukarkę, która wykorzystuje ten port, odłącz ją i poszukaj na tylnej ściance skanera dodatkowego gniazda, w którym mógłbyś podłączyć drukarkę. Następnie podłącz skaner do komputera, a urządzenia będą współużytkować jeden port.

Testowanie skanera

Po zainstalowaniu skanera czas na sprawdzenie, czy działa. Uruchom oprogramowanie skanujące, które zainstalowane zostało ze skanerem - w menu Start->Programy punktem początkowym jest poszukiwanie skanera o rozdzielczości 600 dpi. Jeśli podane są dwie rozdzielczości, patrz na optyczną lub sprzętową, a drugą zignoruj.

Po pierwsze, czy kable skanera są właściwie podłączone? Przy niektórych modelach skanerów łatwo zapomnieć o ich podłączeniu. Jeśli tak się stało, uruchom skaner i zrestartuj komputer.

Po drugie, mógł zainstnieć konflikt sprzętowy, co oznacza, że skaner próbuje użyć zasobu wykorzystywanego przez inne urządzenie. Aby to naprawić, kliknij Start i wybierz Pomoc. Upewnij się, że wyświetlna jest karta Spis treści; kliknij Rozwiązywanie problemów i sekcję Narzędzia rozwiązywania problemów w systemie Windows 98, a następnie Konflikt sprzętowy. System Windows pomoże ci zlokalizować i naprawić problem.

Ulepsz swoje skany

Wszystko już działa, a ty zrobisz swoje pierwsze skany. Przedstawiamy kilka wskazówek, które pozwolą ci osiągnąć takie rezultaty, jakich oczekujesz.

Jeśli chodzi o zwiększenie jakości skanowanych obrazków, istnieje jedna złota zasada, która powinno się przestrzegać. Spróbuj wykonać kilka regulacji przed zeskanowaniem obrazka - dużo łatwiej jest je przeprowadzić przy użyciu skanera niż czekać, aż niedopasowany obrazek znajdzie się w pakiecie do obróbki zdjęć. Powód jest prosty: wszystkie dokonane zmiany będą przeprowadzone na samym skanie, a nie na późniejszym obrazku, w którym ograniczać cię będzie jego niska jakość.

Składający się z trzech kroków proces przedstawiony poniżej pomoże ci usunąć plamy, kurz i zadrapania znajdujące się na obrazkach po ich zeskanowaniu, ale w międzyczasie przedstawimy tu kilka wskazówek, które pomogą ci zwiększyć jakość skanów.

Musisz wiedzieć, czego chcesz

Pierwsza rzecz, którą musisz określić, to rozmiar skanu. Jeśli tworzysz obrazki, które mają być wysiane przez Internet, to w dalszej części artykułu znajdziesz szczegółowy opis tego, co jest ci potrzebne.

Sprzęt

Jak skonfigurować i zainstalować skaner



1 Wyjmij skaner z pudełka i znajdź dla niego dobre miejsce. Przeczytaj instrukcję obsługi i dowiedz się, czy skaner ma "blokadę" przeznaczoną do przytrzymywania ruchomych części i zabezpieczenia ich przed uszkodzeniami podczas transportu. Jeśli skaner blokade posiada, usuń ją - dokładne instrukcje znajdują się w dokumentacji skanera.



2 Teraz, jeśli posiadasz skaner SCSI lub pracujący na porcie równoległym, podłącz go do odpowiedniego portu w komputerze - możliwe, że będziesz musiał odłączyć od komputera kabel drukarki (patrz powyżej). Po podłączeniu skanera do komputera podłącz kabel zasilający i włącz skaner. Następnie uruchom komputer - użytkownicy skanerów USB powinni przejść do kroku trzeciego.



3 Gdy pojawi się pulpit, włóż dysk CD dostarczony razem ze skanerem. Aby zainstalować skaner, postępuj dokładnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Aby zakończyć instalację, być może będziesz musiał zrestartować także komputer. Jeśli jesteś posiadaczem skanera USB, podłącz go po zakończeniu instalacji oprogramowania - zostanie on wykryty automatycznie.

Aplikacje



Jeśli nie jesteś pewny, co robić, aby naprawić swój skan, w programie PhotoDeluxe znajdują się opcje, które podejmą decyzję za ciebie.



1 Zeskanowałyśmy pocztówkę, która uległa损毁 w wyniku zgłębiania na pół. W programie PhotoDeluxe łatwo znaleźć potrzebną opcję. Kliknij ikonę Repair picture i wybierz Restore old photo.. spowoduje to uruchomienie skanującego się z trzech kroków procesu. Krok pierwszy polega na powiększeniu uszkodzonego obszaru zdjęcia.



2 Kliknij ikonę Clone, a pojawi się celownik. Kliknij celownik i prześnij go w nieuszkodzony obszar zdjęcia, a następnie zwolnij przycisk myszy. Przesuń kursor myszy na uszkodzony fragment zdjęcia i trzymając wciśnięty przycisk myszy przesuwaj kursor nad uszkodzonym fragmentem zdjęcia. Spowoduje to kopiowanie tam fragmentu zdjęcia z obszaru narzędzi Clone.



3 Powtarzaj ten proces, przesuwając narzędziem Clone co kilka małych kroków, aby naprawiany obszar był podobny do sąsiadującego. Gdy już to zrobisz, powiększ zdjęcie i wyszukaj inne zajęcia i rysy, naprawiając je w ten sam sposób. Ostatecznie otrzymasz zdjęcie wyglądające jak nowe.

Porady dotyczące skanowania tekstu

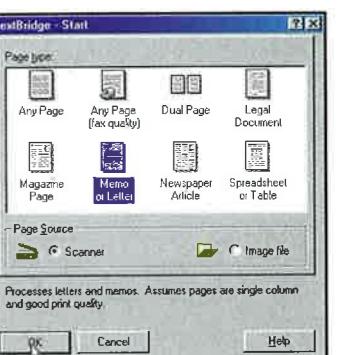
Naprawianie zdjęć o słabej jakości

Nie koniecznie trzeba skanować obrazki.

Dlaczego by nie zeskanować tekstu drukowanego, a potem poddać go edycji w programie Word?

Gdy skanujesz stronę tekstu do komputera, tekst ten traktowany jest jak rysunek lub zdjęcie - innymi słowy, przechowywany jest w komputerze jako obrazek. Możesz obrabić go tak jak każdy inny obrazek, ale nie możesz go skopiować i wkleić tekstu z takiej strony do edytora tekstu. Przynajmniej nie możesz tego zrobić bezpośrednio.

Istnieją jednak na rynku programy OCR (Optical Character Recognition), służące do rozpoznawania tekstu, które skanują "obraz" tekstu i konwertują go do dokumentu tekstowego, który można poddać edycji tak samo jak każdy inny tekst. Programy OCR są bardzo sprytnie i pracują na zasadzie badania kształtów liter w zeskanowanym obrazku, a



To okno z opcjami podpowiadającymi, jak pomóc programowi Textbridge wykonać zadanie.

Zalecane oprogramowanie do skanera

TextBridge Pro Millennium



ScanSoft
www.scansoft.com

Uzupełniona wersja programu Textbridge jest często dostarczana ze skanerem, ale w nowszej wersji firmy ScanSoft znaleźć można wiele więcej. Lepiej obsługuje kopowanie skomplikowanych stron i konwertowanie ich na szereg rozmaitych formatów.

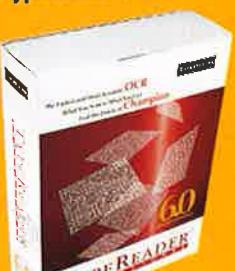
ReadIRIS



Prestige Network
www.readiris.com

Wyprzedza konkurencję pod względem prędkości i możliwości. Lepiej obsługuje kopowanie skomplikowanych stron i konwertowanie ich na szereg rozmaitych formatów.

TypeReader 6



ExperVision
www.expervision.com

TypeReader 6 jest wyśmienity, jeśli chodzi o rozpoznawanie tekstu napisanego dzwnymi czcionkami. W serwisie producenta dostępna jest wersja light, którą możesz wypróbować.

Uzyskanie idealnych rezultatów

Jeśli skanujesz tekst, który będziesz zapisywać jako obraz, upewnij się, że ustawiłeś kolory na czarno-białe lub lineart, a rozdzielcość na najwyższą możliwą.



Gdy skanowany jest tekst wielokolumnowy, możesz być poproszony o ręczne określenie stref, aby program mógł poprawnie wszystko przetworzyć.



Internet

Przygotowanie obrazka do wysłania



1 Najpierw otwórz Paint Shop Pro. Teraz kliknij File => Import => TWAIN => Acquire.

Kiedy otworzy się oprogramowanie skanera, kliknij Preview (Podgląd), a następnie zaznacz tylko ten fragment, który cię interesuje. Upewnij się, że głębia barw jest ustalona na 24 lub 36 bitów, a rozdzielcość na nie więcej niż 100 dpi.

2 Użyj teraz funkcji Crop, aby wyćiągnąć istotny fragment zdjęcia. Możesz także zmniejszyć cały obrazek, jeżeli ma ponad 400 punktów szerokości. W tym celu wybierz Select => Image => Resize, a potem odpowiadającą ci metodą zmiany wielkości. Kiedy skończysz, kliknij przycisk OK.

Kiedy otworzy się oprogramowanie skanera, kliknij Preview (Podgląd), a następnie zaznacz tylko ten fragment, który cię interesuje. Upewnij się, że głębia barw jest ustalona na 24 lub 36 bitów, a rozdzielcość na nie więcej niż 100 dpi.

3 Wybierz File => Export => JPEG File, aby otworzyć okienko zapisu do formatu JPEG. Kliknij i przeciągnij kursor myszy na dowolnym oknie podglądu, aby zmienić widziany obszar obrazka. Opcja Set compression zmienia stopień upakowania pliku wyjściowego. Kiedy wszystko będzie grać, kliknij OK i zapisz plik.

Jeżeli obrazek wygląda równie dobrze bez kolorów, ustaw w edytory opcję Greyscale i zapisz go w formacie GIF. Zaoszczędzisz w ten sposób jeszcze więcej miejsca.

Skanowanie dla Internetu

Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić przy skanowaniu tekstu, jest upewnienie się, że osiągasz najlepszą jakość. Na szczęście możesz zeskanować swoje dokumenty bezpośrednio do programu OCR, co oznacza, że automatycznie ustawi on wszystko, aby uzyskać możliwie najlepszy obraz tekstu, i będzie w gotowości czekać na konwersję nowego dokumentu. Wystarczy otworzyć pakiet OCR i poszukać opcji Pobierz stronę lub czegoś zbliżonego.

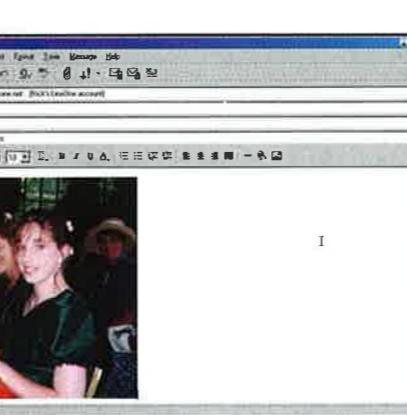
Przed skanowaniem dokumentu program OCR poprosi cię o odpowiedź na kilka prostych pytań dotyczących tekstu. Na przykład, czy jest to tekst w jednej, ciąglej kolumnie czy też jest on podzielony na kilka kolumn? Czy jest to tylko tekst czy też znajdują się tam także obrazki? Bazując na dwóch odpowiedziach, OCR rozpoczęcie dzielenie dokumentu na różne strefy - większość programów daje też możliwość ręcznej zmiany tych stref, na wypadek gdybyś nie zgadzał się z decyzjami, jakie podjął program.

Po pierwsze, czas to pieniądz - im więcej ktoś spędzi czasu czekając, aż twój rysunek pojawi się na stronie WWW lub przesypane za pośrednictwem poczty e-mail, tym więcej będzie go to kosztować. Rozwiązywanie tego problemu tkwi w optymalizacji rysunku. Nie musisz skanować swojego zdjęcia z wysoką rozdzielcością - monitor komputera typowo wyświetla na ekranie obraz z rozdzielcością około 72 punktów na cal, co dobrze odpowiada rozdzielcości 300 lub 600 punktów na cal, która zalecana jest dla obrazków wysokiej rozdzielcości. Samo w sobie powoduje to zmniejszenie rozmiaru obrazka, ale istnieją również inne metody.

Po zeskanowaniu zdjęcia, które umieściłeś chcesz w Sieci, poświęć chwilę na zmianę jego rozmiarów, aby dobrze pasowało do ekranu. Ważną rzeczą jest to, że osoba odbierająca zdjęcie widzi, co się dzieje. Możesz przeskalać cały obrazek, aby był mniejszy, lub użyć narzędzia obcinającego i wybrać najważniejszą część zdjęcia, usuwając pozostałą.

Zapisz swój plik

Gdy zdjęcie będzie już miało określony rozmiar, czas zapisać je na dysku twardym, aby było gotowe do wysłania lub umieszczenia w Sieci. Gdy zapisujesz zdjęcie na dysku twardym, stajesz w obliczu ogromnej liczby formatów i typów pliku. Istnieje specjalny, idealny dla Sieci format pliku. Jest to format JPEG, który zmniejsza rozmiar pliku, jednocześnie zmniejszając jego jakość. Jeśli masz program taki jak Paint Shop Pro, możesz za-



Kiedy już przygotujesz swoje zdjęcia, możesz je w prosty sposób umieścić w liście e-mail tak, aby wszyscy widzieli je zaraz po otwarciu przesyłki.

decydować, jak bardzo zmniejszona ma być jakość zdjęcia, przy użyciu odpowiedniego suwaka.

Jeśli wysydasz zdjęcia przez e-mail, staraj się, aby miały one rozmiary poniżej 100 KB. Rozmiar zdjęcia umieszczonego na stronie WWW nie powinien przekraczać 40 KB. Jeśli chcesz umieścić w mailu lub na stronie WWW więcej zdjęć, zmniejsz podane wcześniej wartości o połowę.

Umieszczenie zdjęć w sieci Internet

Po zeskanowaniu zdjęcia i zapisaniu go na twardym dysku czas na umieszczenie go w Sieci. Sprawdź w instrukcji programu, który rózny jest do tworzenia stron WWW, jak to zrobić. Wysłanie zdjęcia przez e-mail jest o wiele prostsze. W programie Outlook Express rozpoczęt pisanie nowej wiadomości, a następnie kliknij przycisk Załącz (wygląda jak spinacz) lub wybierz Wstaw => Obraz i do zlokalizowania obrazka użyj przycisku Przeglądaj.

Wygodnie jest zapisać wszystkie zdjęcia w folderze C:\Moje dokumenty, bo w ten sposób zawsze łatwo je znajdziesz, gdy będziesz chciał je wysłać przyjaciółom i rodzinie w mailu.



Jeżeli obrazek wygląda równie dobrze bez kolorów, ustaw w edytory opcję Greyscale i zapisz go w formacie GIF. Zaoszczędzisz w ten sposób jeszcze więcej miejsca.

Satelitarne pozycjonowanie

GPS

Czy czujesz się czasami zagubiony? Zdezorientowany? Nie wiesz, dokąd podążasz? W takim razie musisz dowiedzieć się czegoś o GPS.

Opracował Łukasz Nowak

Ludzie nawigowali za pomocą gwiazd przez całe stulecia, ale technologia satelitarna sprawia, że nawet jeśli nie odróżnisz Oriona od Wielkiej Niedźwiedzicy, możesz z łatwością odszukać właściwą drogę w dowolnym miejscu kuli ziemskiej. Jak to zwykle bywa, naprawdę wysokiej klasy sprzęt jest wafasnością armii USA, ale nawigacja satelitarna może zostać wykorzystana do ciekawych rzeczy, niż śledzenie celów i namierzanie rakiet. Począkając od nawigacji na statkach i samolotach, aż po planowanie najlepszej trasy przejazdu przez nieznane miasto (albo znalezienie samochodu, który ci tam ukradną), rynek GPS ma coś do zaoferowania dla każdego - a ceny z każdym miesiącem są niższe.

Jak to się zaczęło

Wszystko ma swój początek w roku 1964, kiedy US Navy (Marynarka USA) wystrzeliła grupę pięciu satelitów o wspólnej nazwie Transit. Przy wykorzystaniu tak małej ich liczby czasami trzeba było czekać do godziny na pojawienie się jednej z nich w zasięgu, a następnie kolejne 10 do 15 zajmowało oszacowanie pozycji odbiornika. Było to wystarczające do uaktualnienia pozycji statku za pomocą systemu nawigacji, a nawet miało zastosowanie do celów cywilnych, jednak w wielu miejscach potrzebny czas był zbyt długi. System wyszedł z użytku w roku 1996.

A czemu tak jest lepiej? Każdy z satelitów wysyła sygnał, który jest wychwytywany przez odbiornik. Sygnały docierają na miejsce z minimalnie różnym opóźnieniem, w zależności od aktualnej pozycji. Pozwala to określić odbiornikowi, jak daleko znajduje się od każdego z satelitów, a za pomocą procesu o nazwie triangulacja, wskazać miejsce, w którym znajduje się odbiornik, z dokładnością tylko do 100 metrów, ale była dostępna dla wszystkich, natomiast wyposażony w dziesięciometrową precyzyję Precision Positioning Service (PPS - precyzyjna usługa pozycjonowania) mała dokładność tylko do 100 metrów. No, czasami...

Cywile zastosowanie GPS

Oficjalne udostępnienie systemu GPS cywilnym odbiorcom odbyło się w raczej nieprzyjemnych okolicznościach. Po tym, jak samolot pasażerski linii Korean Airline został zestrzelony we wrześniu 1983 za przekroczenie granic terytorium Związku Radzieckiego (wszyscy pasażerowie w liczbie 269 zostali zabici), jak plotka głosi, prezydent Reagan stwierdził, że nigdy by do tego nie doszło, gdyby samolot posiadał urządzenie nawigacyjne GPS. I o tego czasu możliwe stało się swobodne korzystanie z sygnału.



Žargon

Czas akwizycji

Okres potrzebny odbiornikowi GPS do odbioru sygnałów pochodzących od satelitów i obliczenie aktualnej pozycji.

DCPS

Dzięki używaniu informacji z satelitów GPS oraz dodatkowych nadajników naziemnych odbiorniki wyposażone w system Differential GPS osiągają znacznie lepszą dokładność pozycjonowania.

GLOASS

GPS może być najefektywniejszym i najpopularniejszym systemem satelitarnej nawigacji, ale nie jest jedynym - Rosjanie zbudowali swoją własną wersję o nazwie GLOASS.

NAVSTAR

Akronim oznaczający Navigation Satellite Timing And Ranging - oficjalna nazwa satelitów GPS.

NMEA

Skróty dla National Marine Electronics Association (Narodowe Zrzeszenie Elektroników Marynarki), organizacji, która ustaliła, w jaki sposób ma się odbywać komunikacja pomiędzy różnymi urządzeniami GPS: norma NMEA 0183.

SA

Selective Availability - dostępność selektywna. Wszelkie środki, którymi USA obniża precyzyję sygnałów GPS dostępnych do cywilnych zastosowań, zmniejszając ich dokładność do 100 m. SA został zastąpiony w tym roku przez system działający tylko w wybranych krajach.

Punkt nawigacyjny

Interesujące cię miejsce, które zapisaleś lub zaznaczyłeś w swoim odbiorniku GPS. Jest to albo pozycja, do której chcesz później powrócić (aby znaleźć skarb, który zakopales), albo fragment trasy przemarszu.

Welcome to GARMIN
World Leader in Navigation and Communication

Garmin International is the industry leader in Global Positioning System (GPS) technology and an innovator in consumer electronics. Welcome to our official website. Come explore our full line of products for your driving, boating, flying, and outdoor activities. While you're here, take some time to learn a little bit about the exciting world of GPS navigation and how it has improved our lives.

Copyright © 2000 GARMIN Corporation. All Rights Reserved. [Privacy Statement](#)

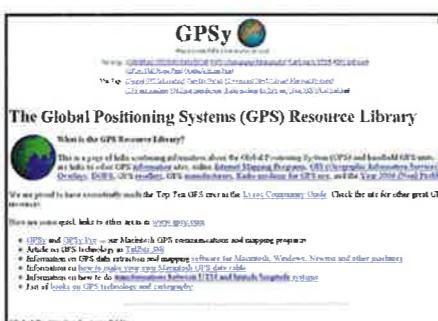
Serwis internetowy największego producenta urządzeń GPS - firmy Garmin (www.garmin.com) jest pierwszym krokiem, który powinien postawić każdy GPS-owy nowicjusz.

jach wyłączać precyzyjne pozycjonowanie. Będąc dobrym sojusznikiem USA, można cieszyć się pełną funkcjonalnością GPS. Dopóki nie wyjeżdża się na wakacje na Kubę lub do Libii, oczywiście.

Co można dostać?

Jeżeli nadal uważasz, że GPS jest zbyt techniczny dla szarego Kowalskiego, pomyśl raz jeszcze - na całym świecie są już ponad cztery miliony użytkowników GPS, a rynek na sprzęt i usługi ma się podwoić, osiągając granice 15 miliardów dolarów do roku 2003.

Należy mieć świadomość, że istnieją naprawdę niedrogie odbiorniki. Na przykład zabawka o nazwie Magellan GPS 310 wyświetla aktualny kierunek marszu, prędkość i odległość od celu, a także oblicza długość pokonanej trasy. Jest to wygodne, jeżeli jesteś przyzwyczajony do takiej nawigacji albo masz pod ręką mapę. Nie zawsze to wystarcza, jednak kosztuje zaledwie kilka-set złotych.



Serwis GPS Resource Library nie jest zbyt często aktualizowany, ale i tak zawiera mnóstwo ciekawych odnośników do rozmaitych stron poświęconych GPS.

te CD-ROM z odpowiednimi mapami, skopiować oprogramowanie do urządzenia i można ruszać w drogę.

Można także znaleźć mnóstwo ciekawych zastosowań dla zmotoryzowanych użytkowników. Miłośnicy firmy Psion mogą kupić odbiornik GPS podłączany bezpośrednio do ich palmtopa, dzięki czemu otrzymują dokładną mapę z rozmieszczeniem ulic - jest to najtańsze rozwiązanie tego typu (około 1000 zł).



Wyprawa dookoła świata okazała się zaskakująco szybka. Za sprawą GPS? Nie, dzięki niewielkim rozmiarom globusa.

Zsieciuj się

Various Applications for GPS

Nadal nie jesteś przekonany, że potrzebujesz GPS-a? Na tej stronie znajdziesz sporo ciekawych zastosowań tej technologii. A dla ciekawych umieszczone tam też fragmenty dokumentacji wojskowej.

www.geocities.com/WallStreet/Floor/8106/Applications.htm

21Store

Sklep 21Store oferuje wszelkiego rodzaju zabawki, ale specjalizuje się w urządzeniach GPS - możesz tam nawet znaleźć kombinację klucza i odbiornika GPS firmy Casio - oczywiście w postaci zegarka!

www.21store.com

GPSS

Na tej stronie znajdziesz oprogramowanie do tworzenia map GPS, najwyraźniej autorzy udostępniają darmową licencję na jego użytkowanie. Nie można wyobrazić sobie lepszego interesu.

www.gpss.co.uk

All About GPS

Jak działa GPS? Dowiedz się, bez zbędnego żargonu i matema-

Kluczem do upowszechnienia odbiorników GPS jest wbudowanie w nich pamięć mapy, co można już spotkać w kosztującym ok. 1300 złotych urządzeniu Garmin eMap. Cała zabawka jest mniejsza od większości palmtopów i waży zaledwie 190 g. Można ją schować w kieszeni, ale ma bardzo wiele użytecznych funkcji. Cały czas wyświetla twoje położenie na mapie, na swoim małym, monochromatycznym wyświetlaczku, co czyni ją bardzo wygodną w użyciu. Możesz z niej korzystać w dowolnym miejscu na ziemi - wystarczy dokupić pły-

Oczywiście spoglądanie na mały ekranik nie zawsze jest wygodne w trakcie prowadzenia samochodu. Za niewiele więcej pieniędzy można podłączyć urządzenie Sony StreetMate do laptopa przez port PCMCIA, otrzymując mapy z ulicami i sterowanie głosem ("Skrć w lewo", "Nie, w prawo", "Czy już dojechaliśmy?", i tak dalej).

Jeśli dysponujesz chwilowym nadmiarem gotówki, możesz pomyśleć o urządzeniu Garmin StreetPilot GPS ColorMap. Łatwo można je zamontować na desce rozdzielczej, a jego duży kolorowy wyświetlacz pokazuje lokalizację hoteli, stacji obsługi, sklepów, szpitali i tym podobnych. A jeśli planujesz podróż zagraniczną, wystarczy kupić kartę z danymi o dowolnym obszarze, włożyć ją i możesz używać StreetPilota, gdzie tylko chcesz.

Nawet jeśli jeszcze nie uważasz, że potrzebujesz odbiornika GPS, musisz wiedzieć, że coraz więcej oprogramowania z mapami posiada wbudowaną obsługę GPS. Na przykład InfoMap 7 (www.directions.ltd.uk/products.htm) działa jako pencetowy wyszukiwacz trasy, ale dopiero po podpięciu go do odbiornika GPS program zaczyna żyć. Może wyświetlać i automatycznie aktualizować aktualną pozycję na mapie, a także zapisywać i odtwarzają trasę podróży.



Przenieś się w przestrzeń dźwięku

Route 66 (www.elstead.co.uk/d/r66gb.htm) oferuje podobne funkcje w połączeniu z bazą danych o milionach ulic i lokalizacją ponad 36 000 punktów zainteresowania, takich jak hotele i restauracje.

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Podłącz nowatorskie głośniki PlayWorks PS2000 Digital do PlayStation2, komputera PC lub odtwarzacza DVD a ołczy Cię krystalicznie czysty dźwięk Dolby® Digital. Głośnik dipolowy, skuteczny subwoofer, dekoder i wzmacniacz Dolby® Digital oraz pilot do zdalnego sterowania to doskonały zestaw głośników dla gracza! Odwiedź stronę internetową: www.europe.creative.com

DOLBY DIGITAL
CREATIVE

Live the experience
www.europe.creative.com

CD-PROM

Możesz zapomnieć o sali koncertowej i patrzeć w złotą przeszłość płyt kompaktowych. No, chyba że akurat masz hak zamiast ręki i drewianą nogę...

Opracował Łukasz Nowak

Technologia. Jasne, że jest w po- rządku, ale czasami rozwija się zbyt szybko, żeby dotrzymać jej kroku. Zaledwie kilka lat temu ba- wiliśmy się odgrywając taśmy magnetofonowe na poczciwym Spectrum. Dzisiaj są już zupełnie inne czasy, a już niedługo będziemy świadkami zmierzchu płyt CD-ROM i ich nagrywalnych braci. A to za sprawą rewolucyjnego systemu o na- zwie CD-PROM.

Odczyt i zapis

Akronim CD-PROM powstał ze słów Compact Disc-Programmable ROM, co oznacza, że w praktyce składa się on z dwóch płyt. Pierwsza część nośnika CD-PROM



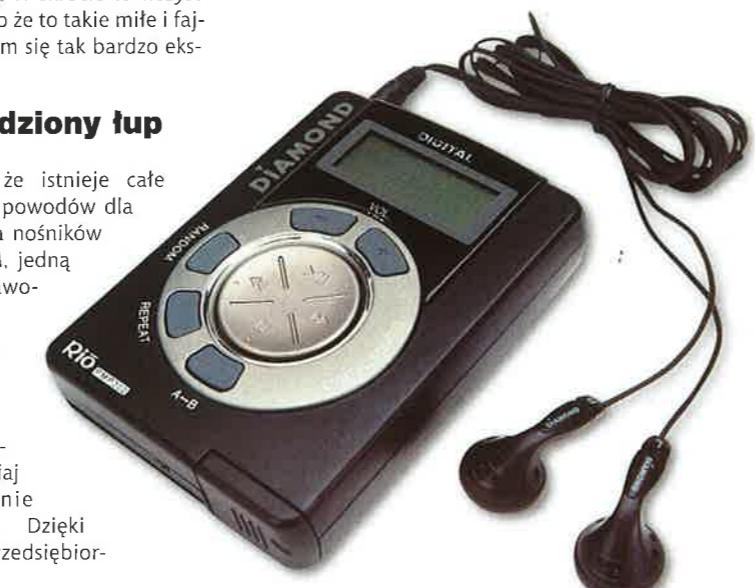
Płytki ze zdjęciami są całkiem przyjemne - szczególnie do wycinania pryszcz i nielubianych członków rodziny!

ści dostępnego miejsca niż programy do nauki języków obcych. Wygląda mądrze. Płytki CD-PROM składają się z warstwy nagrywalnej i złotej warstwy refleksyjnej, która ma być bardziej odporna na światło i zarysowania niż dotychczas stosowana srebro. W skrócie to wszystko, i mimo że to takie mięs i fajne, to czym się tak bardzo eks- cytować?

Skradziony łup

Pomimo że istnieje całe mnóstwo powodów dla powstania nośników CD-PROM, jedną z podstawa- wych ich zalet ma być wal- ka z pi- ractwem. Komute- ry są dzisiaj praktycznie wszędzie. Dzięki temu przedsiębior-

stwa programistyczne mają duży wkład w ekonomię wielu krajów, a piractwo zagraża stafemu rozwojowi. W roku 1999 straty spowodowane przez nielegalne kopiowanie programów ocenia się na ponad 12 miliardów dolarów - i to tylko oprogramowa-



Bezpieczniejsze ściąganie mu- zyki w formacie MP3 może być osiągalne dzięki CD-PROM.

Žargon

Piractwo komputerowe
Kradzież oprogramowania poprzez tworzenie nielegalnych kopii lub przez podrabianie i dystrybuowanie aplikacji

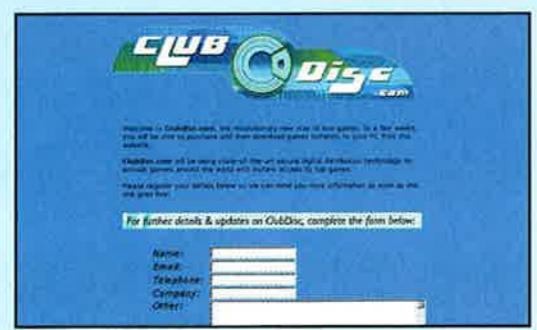
Warstwa nagrywalna
Część każdej płyty CD-R, która zapewnia zgodność z czytnikami i długim okresem życia danych

Czarny rynek
Nielegalny sprze- daż nowych lub używanych produktów przez nieauto- ryzowanych dy- stributorów.

Internet

Podłącz się i ściągaj

CD-PROM kontra sklepowy wózek i portfel - jak długo jeszcze będziemy wychodzić z domu, żeby coś kupić? Dzisiaj zwykłe dają widoki na to, że w przyszłości będziemy wyłącznie ściągać rozrywkę. Nie będzie potrzeby produkcji kaset video czy książek - wszystko będzie tylko plikiem. Muzykę można kupić (lub ściągnąć za darmo) w postaci plików MP3 (www.myplay.com), a gry i oprogramowanie multimedialne można kupić i skopiować przez Internet, o ile pozwala na to przepustowość łączki. Do tego dochodzą sieciowe filmy i książki (www.barnes-noble.com, www.glassbook.com). I mimo że nie wszystko nadaje się już do publikacji w systemie CD-PROM, nie trzeba będzie długo czekać na rewolucyjne zmiany!



nia biurowego! Ma to także swój wpływ na legalnych konsumentów. Zgodnie z ostatnimi badaniami, blisko 30 milionów nielegalnych płyt CD-ROM można znaleźć w domach użytkowników. Pomyśl o wirusach, brakującym dokumentacji i braku dostępu do pomocy technicznej.

Na szczęście CD-PROM może przynieść koniec czarnemu rynkowi. Mimo że pewne systemy ochrony przed tworzeniem

Nośnik przyszłości?

kopii istniały już od dawna, można je bardzo łatwo ominąć. CD-PROM posiada wbudowane specjalne warstwy antypirackie. Poza standardowymi zabezpieczeniami nagrywalna część płyty CD-PROM może być w dowolny sposób zmieniona, sprawiając na przykład, że przy starcie pojawi się twoje imię. Oznacza to, że oprogramowanie może zostać zainstalowane tylko wtedy, kiedy sekcja CD-R jest pusta. Mało eleganckie, ale bezpieczne. Z punktu widzenia dystrybucji oprogramowania sprawia jest wręcz rewolucyjna.

Zabezpieczenia to jedna strona, ale co jeszcze potrafią nośniki CD-PROM? Personalizacja. Dzięki połączeniu części -ROM i -R, CD-PROM zapisuje dane osobowe i pliki aplikacji na tym samym krążku co oprogramowanie. Dzięki temu można otrzymać oprogramowanie do obróbki zdjęć razem ze skanami odbitek. W ten sam sposób dema, aktualnienia i łatwy mogą być dogrywane na CD-PROM i rozesyfrowane za pomocą unikalnego klucza, zakupionego przez Sieć.

Internet wprowadzi całkiem nową jakość w połączeniu z płytami CD-PROM, oferując bezpieczne ściąganie oprogramowania. Będzie możliwe zastosowanie krążka jak karty kredytowej: najpierw naładowanie jej kredytem zabezpieczonym personalnym kluczem, a następnie ściąganie legalnego oprogramowania z Sieci. Aplikacja

Piractwo

Ahoj druhowie moi!



Pierwszy przystanek dla MP3, ale czy to jest legalne (www.napster.com)

Komputerowe piractwo i szara strefa jest niewątpliwą zmorą całego przemysłu, powodując straty w dochodach, pensjach i podatkach. A z punktu widzenia klienta czarny rynkowne ceny mogą być niskie, ale z drugiej strony nie oferują żadnego bezpieczeństwa w kwestii gwarancji czy pomocy technicznej. Na podobnym gruncie problemy z prawami autorskimi trafiły na pierwsze strony gazet, kiedy zespół Metallica pozwał do sądu firmę Napster (www.napster.com) zajmującą się rozprowadaniem plików MP3. Serwis Napster jest ciągle odwiedzany przez blisko 5,8 miliona różnych użytkowników tygodniowo. Cała sprawa legalności jest nadal nierozstrzygnięta, szczególnie jeżeli uwzględnić strony takie jak Scour (www.scour.com), które w związku z rozprowadzaniem muzyki i filmu stają przed sądem razem z Napsterem (www.riaa.com).



Strona internetowa agencji RIAA (amerykański ZAIKS) powie ci wszystko o sprawach sądowych z Napsterem.



Scour, prawdopodobnie nawet bardziej wątpliwy niż Napster, pozwala także ściągać filmy (www.scour.com).

Ale płyty CD-PROM nie mają służyć tylko do gier. Bardziej bezpieczne ściąganie może wkrótce wejść w świat muzyki, filmu czy elektronicznych książek. Kto wie, może wkrótce będziemy zastanawiać się nad DVD-PROM.

Domowe studio transmisyjne

Kamery internetowe

Era Wielkiego Brata nadchodzi. Jeżeli chcesz całemu światu pokazać swoje akwarium albo urządzić małą wideokonferencję, kamera internetowa jest do tego idealna.

Opracował Łukasz Nowak

Wkrajach, w których pojawił się w telewizji program Big Brother (już niedługo także u nas), ludzie nagle zorientowali się, że mogą oglądać podobne przedstawienia bez przerwy przez Sieć. Nie trzeba być w telewizji, aby podłączyć sobie internetową kamerę, a oprócz tego można z nią zrobić wiele innych ciekawych rzeczy.

Jak działa kamera?

Technologia kamer internetowych jest odpryskiem w pracach nad cyfrowym przekazem wideo. Kiedy powstawały alternatywne dla kaset VHS nośniki, urządzenia CCD okazały się idealne do przechwyty-

wania obrazu wysokiej rozdzielczości za pomocą niedrogich układów elektronicznych. I tak narodziło się pojęcie WebCam. Niektóre z nich używają czujników CMOS (Complementary Metal Oxide Silicon) jako detektorów obrazu. Pomysł polegał na całkowitym wyeliminowaniu taśmy wideo: za pomocą kamery internetowej obraz może zostać od razu zapisany w postaci cyfrowej i przesłany do komputera w celu dalszej, programowej obróbki. Pomyśl o aparacie, którym robisz zdjęcia w ostatnie wakacje, ale zamiast filmu umieśc w nim matrycę czujników, przechwytyującą padające na nie światło i tłumaczącą je na elektryczne impulsy, zrozumiałe dla komputera.



Pomimo swego dzielnego wyglądu, ten model Philips jest jednym z najlepszych na rynku. Dostępny z nim także masz do skonfektowanego oprogramowania.

Internet

Znajdź to w Sieci

Internet nie próżnął w wymyślaniu zastosowań dla małych kamer. Od urządzeń śledzących ruch uliczny, pozwalających sprawdzić, gdzie akurat są korki, aż po zdecydowanie dziwniejsze i straszniejsze pomysły. Kamery na pewno się przyjęły.



Webcam World

(www.webcamworld.com) Webcam World jest najlepszym miejscem do rozpoczęcia poszukiwań wszystkich wad i zalet, które oferują kamery. Możesz przejrzeć zdjęcia z każdej możliwej kategorii, od akwariów po prenij. Spróbuj także www.webcam2000.com. Jest w swym pomyśle podobny do Webcam World, ale nie tak dobrze dopracowany.

The Beeb

(www.bbc.co.uk/nature/animals/webcams/) Aby sprawdzić, co akurat dzieje się w żywej naturze, musisz odwiedzić serwis telewizji BBC. Wykorzystując całą swoją wiedzę o produkcji filmów dokumentalnych, stworzyła ona jedną z najlepszych serii zdjęć, dostępnych w Sieci. Jeżeli lubisz zwierzątka, odwiedź także: www.howlets.net/webcams/fake.html.

Globe trotters

(<http://dove.net.au/~punky/world.html>) Kamery internetowe są spełnieniem marzeń podróżników. Teraz możesz zobaczyć, jak naprawdę wygląda życie w dowolnej części świata, zanim tam pojedesz. Albo i nie pojedesz, a staniesz się kanapowym wędrowcem XXI wieku.

Viva Las Vegas

(www.lasvegas.com/webcam/camera3) Jeżeli masz ochotę na ubrudzenie rąk i samodzielne zbudowanie kamery, na tej stronie możesz przejąć kontrolę nad wieloma kamerami i skierować je w dowolną stronę. Prawie się słyszących jednoręcznych bandytów!

Build your own

(www.teleport.com/samc/bike) Jeżeli lubisz hazard, czemu nie przejść się najpiękniejszą szulernią świata? Na tej stronie możesz przejąć kontrolę nad wieloma kamerami i skierować je w dowolną stronę. Prawie się słyszących jednoręcznych bandytów!

Żargon

CCD

Charged Coupled Device Matryca światłoczułych elementów półprzewodnikowych, które potrafią zamienić światło na impulsy elektryczne, które są następnie tłumaczone przez oprogramowanie na postać plików ze zdjęciami.

USB

Universal Serial Bus Jest to najnowsze i najlepsze osiągnięcie w technologii podłączania periferyjów do pęceta. Koniec z długą instalacją. Po prostu podłącz kamerę do portu, a komputer automatycznie ją rozpozna.

Klatka na sekundę

Parametr decydujący o tym, jak często kamera będzie robić zdjęcie. Wideokonferencje zazwyczaj są prowadzone przy 15 fps (klatce na sekundę) i niskiej rozdzielcości - na poziomie 160 x 120. Nie umya się to do multipleksu, ale da się przeżyć.

nie może przesyłać dane z szybkością 12 Mb/s. co daje obraz o rozdzielcości 160 x 120 punktów. Co więcej, dzięki kompresji danych można później przesyłać takie przekaz zwykłym łączem internetowym.

Czego potrzeba?

Dzisiaj można kupić całkiem przyzwoitą kamerę za mniej niż 500 zł. Większość kamer posiada obiektyw o ogniskowej 38 mm, czyli mniej więcej takiej samej jak w kompaktowych aparatach fotograficznych. Parametrem rozróżniającym poszczególne modele jest rozdzielcość czujnika CCD. Większość urządzeń posiada matrycę CCD wielkości 640 x 480

punktów. Jest to dzisiaj absolutne minimum. Powinno się także wybrać kamerę z wbudowanym mikrofonem. Urządzenia takie jak QuickCam Pro firmy Logitech są gotowym do pracy, bogato wyposażonym zestawem.

Jeżeli chcesz pobawić się trochę w wideokonferencje, musisz zdawać sobie sprawę, że osoba po drugiej stronie także potrzebuje kamery. Nie musi mieć jednak identycznego sprzętu i oprogramowania jak twoje. Prawie wszystkie kamery są ze sobą nawzajem zgodne.



Jeżeli szukasz kompletnego zestawu, którego można używać zaraz po wyjęciu z pudelka, kamera 3Com jest w sam raz. No i ma mikrofon!

su i wysyła je na serwer WWW. Uważaj na wartość częstotliwości odświeżania, gdyż szybko możesz przeciążyć swoje łączę.

Oprogramowanie SpyCam można ściągnąć ze strony www.getspycam.cjb.net.



SpyCam jest świetnym programem, umożliwiającym zapisywanie obrazów z kamery na stronach internetowych.

Sprzęt

Wybieraj...

Na rynku jest obecnie kilkanaście modeli kamer internetowych. Od najdroższych, jak HomeConnect Webcam firmy 3com (www.3com.com) za blisko 1000 zł, aż do świętej Philips-Vesta Pro (www.pstv1.philips.com) za 400 zł. Warto kupować tylko urządzenie wyposażone w interfejs USB z dostatecznym przewodem, żeby mógł umieścić kamerę daleko od komputera. Jeżeli poszukujesz kompletnego zestawu, będziesz potrzebował kamery z wbudowanym mikrofonem oraz z odpowiednią ilością oprogramowania potrzebnego do pracy. Za pomocą poniższej listy możesz określić, jaką kamerę, którą chcesz kupić:

- Rozdzielcość: kamera musi oferować matrycę nie mniejszą niż 640 x 480 punktów;
- Mikrofon: jeżeli jest wbudowany, nie musisz martwić się o dodatkowy sprzęt i nadmiar kabli;
- Oprogramowanie: jeżeli producent nie dostarcza własnego, możesz ściągnąć aplikację SpyCam;
- Wideokonferencje: ściągnij najnowszą wersję programu NetMeeting ze strony internetowej Microsoftu;
- Podłączenie: USB;
- Kabel: aby będzie potrzebował długiego przewodu, aby skierować obiektyw, gdziekolwiek indziej niż na osobę przed komputerem?

Karty muzyczne Creative

W dziedzinie kart muzycznych nie dzieje się ostatnio zbyt wiele, nie pojawiają się nowe modele - a to pewnie dlatego, że nikt nie prezentuje rewolucyjnych rozwiązań, które mogłyby zostać zaimplementowane w tych urządzeniach.

Maciej Lewczuk

Najprawdopodobniej aby zaprzeczyć takim stwierdzeniom szerzonym przez malkontentów, gdyby nie najciekawsza i najbardziej rewolucyjna nowinka, czyli... pilot! Dzięki niemu wszystkimi funkcjami karty oraz oprogramowaniu można sterować z odległości, co zapewni komfortową obsługę takich aplikacji, jak na przykład odtwarzacz płyt CD, plików MP3 czy filmów zapisanych na płytach DVD. Na dodatkowym śledziku umieszczono złącze Digital Din, dzięki któremu bez problemu można podłączyć zestawy głośnikowe DTT2500 lub DTT3500. Przejściówka minijack/jack, miniDin/Din oraz zasilająca, a także przewody Audio i przewód światłowodowy pionnie dołączają całości. Prawie, gdyż w pudełku znajdują się także mikrofon oraz kilka płyt CD zawierających oprócz sterowników dodatkowe aplikacje i gry. Wśród nich są takie pozycje jak LavaPlayer2, pozwalający na odtwarzanie plików muzycznych zapisanych w wielu formatach, a także na wizualizację muzyki przetwarzanej w danej chwili przez kartę (objawia się to wyświetleniem trójwymiarowych scen zmieniających się pod wpływem dźwięku). MDK2 i Rage Rally mają za zadanie dostarczyć rozwijki po ciężkim dniu lub w okresie nudy. Mixman Studio pozwala wyżyć się wszystkim domorosłym didżejom, którzy mogą dzięki tej aplikacji tworzyć własne kompozycje. Future Beat 3D oraz Steinberg Cubasis VST pozwala na tworzenie różnego rodzaju utworów, w których stosować można wiele efektów; dzięki tym programom każdy może odkryć w sobie żyłkę kompozytora.

Pierwszą, którą zaprezentuję, jest SoundBlaster Live! Player 5.1, korzystający z mocy tkwiącej w układzie EMU10K1-SEF. Karta na pierwszy rzut oka nie różni się w znaczący sposób od poprzednich modeli. Sprawdzonej konstrukcji się przecież nie zmienia, no, może ociupinkę modyfikuje. Oprócz karty znajdziemy w pudełku instrukcję w kilku językach, w tym po polsku, opisującą proces montażu i instalacji oprogramowania. Przewody łączą napęd DVD lub CD z kartą muzyczną i to na dwa sposoby, standardowym złączem Audio-Out lub S/P DIF. Dodatkowo dołączono dwie płytki CD zawierające grę Rage Rally oraz program Future Beat 3D firmy Techland. Najważniejszą nowością oferowaną przez omawiany model jest możliwość dekodowania sygnału Dolby Digital 5.1 (AC-3). Dzięki temu oglądanie filmów z płyt DVD dekodowanych programowo może być uzupełnione przez rewelacyjnej jakości dźwięk bez potrzeby kupowania zewnętrznych dekoderów i wzmacniaczy ani dedykowanych kart spełniających to kryterium.

Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1 jest drugą z propozycji koncernu, która także została odpowiednio "podrasowana". Sama karta jest identyczna jak w opisywanym wyżej zestawie, dla tego skupię się na innych elementach. Poprzednia wersja zawierała moduł Live! Drive, który został rozbudowany w taki sposób, że nie wyobrażam sobie, co można by było jeszcze do niego wcisnąć. Umieszczono w nim dwa elektryczne gniazda S/P DIF, do których za pomocą przewodu zakończonego wtyczkami Chinch można doprowadzić sygnał ze źródła zewnętrznego; sygnał ten można też w taki sam sposób wyrowadzić na zewnątrz. Podobnie rzeczą się ma z podwójnymi gniazdkami optycznymi, dzięki którym można przesyłać całkowicie niezakłócony sygnał poprzez dołączony przewód światłowodowy. Oczywiście nie zabrakło dwóch gniazdek Chinch służących do pobierania dźwięku stereofonicznego. Jedno złącze jack pozwala podłączyć stereofoniczne słuchawki, a potencjometr umieszczony obok umożliwia regulację poziomu wzmacniania. Drugie gniazdo do jack służy do wprowadzania dźwięku ze źródła zewnętrznych, takich jak na przykład stereofoniczny mikrofon; poziom głośności także sterowany jest potencjometrem. Kolejne dwa bliźniacze złącza to porty MIDI, do których bez kłopotów można podłączyć takie urządzenia, jak syntezatory czy inne tego typu konstrukcje. I byłoby

Cóż można by rzec na koniec? Czy można ulepszyć urządzenia doskonałe? Można, i udowadnia to co jakiś czas firma Creative, przedstawiając coraz to nowe konstrukcje. Jeśli nosicie się z zamiarem zakupu dobrej karty muzycznej, to musicie wziąć pod uwagę produkty z serii Live!



to już wszystko, gdyby nie najciekawsza i najbardziej rewolucyjna nowinka, czyli... pilot! Dzięki niemu wszystkimi funkcjami karty oraz oprogramowaniu można sterować z odległości, co zapewni komfortową obsługę takich aplikacji, jak na przykład odtwarzacz płyt CD, plików MP3 czy filmów zapisanych na płytach DVD. Na dodatkowym śledziku umieszczono złącze Digital Din, dzięki któremu bez problemu można podłączyć zestawy głośnikowe DTT2500 lub DTT3500. Przejściówka minijack/jack, miniDin/Din oraz zasilająca, a także przewody Audio i przewód światłowodowy pionnie dołączają całości. Prawie, gdyż w pudełku znajdują się także mikrofon oraz kilka płyt CD zawierających oprócz sterowników dodatkowe aplikacje i gry. Wśród nich są takie pozycje jak LavaPlayer2, pozwalający na odtwarzanie plików muzycznych zapisanych w wielu formatach, a także na wizualizację muzyki przetwarzanej w danej chwili przez kartę (objawia się to wyświetleniem trójwymiarowych scen zmieniających się pod wpływem dźwięku). MDK2 i Rage Rally mają za zadanie dostarczyć rozwijki po ciężkim dniu lub w okresie nudy. Mixman Studio pozwala wyżyć się wszystkim domorosłym didżejom, którzy mogą dzięki tej aplikacji tworzyć własne kompozycje. Future Beat 3D oraz Steinberg Cubasis VST pozwala na tworzenie różnego rodzaju utworów, w których stosować można wiele efektów; dzięki tym programom każdy może odkryć w sobie żyłkę kompozytora.

Cóż można by rzec na koniec? Czy można ulepszyć urządzenia doskonałe? Można, i udowadnia to co jakiś czas firma Creative, przedstawiając coraz to nowe konstrukcje. Jeśli nosicie się z zamiarem zakupu dobrej karty muzycznej, to musicie wziąć pod uwagę produkty z serii Live!

Creative SoundBlaster Live! Player 5.1 jest drugą z propozycji koncernu, która także została odpowiednio "podrasowana". Sama karta jest identyczna jak w opisywanym wyżej zestawie, dla tego skupię się na innych elementach. Poprzednia wersja zawierała moduł Live! Drive, który został rozbudowany w taki sposób, że nie wyobrażam sobie, co można by było jeszcze do niego wcisnąć. Umieszczono w nim dwa elektryczne gniazda S/P DIF, do których za pomocą przewodu zakończonego wtyczkami Chinch można doprowadzić sygnał ze źródła zewnętrznego; sygnał ten można też w taki sam sposób wyrowadzić na zewnątrz. Podobnie rzeczą się ma z podwójnymi gniazdkami optycznymi, dzięki którym można przesyłać całkowicie niezakłócony sygnał poprzez dołączony przewód światłowodowy. Oczywiście nie zabrakło dwóch gniazdek Chinch służących do pobierania dźwięku stereofonicznego. Jedno złącze jack pozwala podłączyć stereofoniczne słuchawki, a potencjometr umieszczony obok umożliwia regulację poziomu wzmacniania. Drugie gniazdo do jack służy do wprowadzania dźwięku ze źródła zewnętrznych, takich jak na przykład stereofoniczny mikrofon; poziom głośności także sterowany jest potencjometrem. Kolejne dwa bliźniacze złącza to porty MIDI, do których bez kłopotów można podłączyć takie urządzenia, jak syntezatory czy inne tego typu konstrukcje. I byłoby

Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1 jest drugą z propozycji koncernu, która także została odpowiednio "podrasowana". Sama karta jest identyczna jak w opisywanym wyżej zestawie, dla tego skupię się na innych elementach. Poprzednia wersja zawierała moduł Live! Drive, który został rozbudowany w taki sposób, że nie wyobrażam sobie, co można by było jeszcze do niego wcisnąć. Umieszczono w nim dwa elektryczne gniazda S/P DIF, do których za pomocą przewodu zakończonego wtyczkami Chinch można doprowadzić sygnał ze źródła zewnętrznego; sygnał ten można też w taki sam sposób wyrowadzić na zewnątrz. Podobnie rzeczą się ma z podwójnymi gniazdkami optycznymi, dzięki którym można przesyłać całkowicie niezakłócony sygnał poprzez dołączony przewód światłowodowy. Oczywiście nie zabrakło dwóch gniazdek Chinch służących do pobierania dźwięku stereofonicznego. Jedno złącze jack pozwala podłączyć stereofoniczne słuchawki, a potencjometr umieszczony obok umożliwia regulację poziomu wzmacniania. Drugie gniazdo do jack służy do wprowadzania dźwięku ze źródła zewnętrznych, takich jak na przykład stereofoniczny mikrofon; poziom głośności także sterowany jest potencjometrem. Kolejne dwa bliźniacze złącza to porty MIDI, do których bez kłopotów można podłączyć takie urządzenia, jak syntezatory czy inne tego typu konstrukcje. I byłoby

Nowości Sprzętowe

Do czterech razy sztuka



W ofercie TCH COMPONENTS znalazły się najnowsze procesory Intel Pentium 4-1,4 GHz i 1,5 GHz, których światowa premiera odbyła się 20 listopada br. Procesory Intel Pentium 4 produkowane są w obudowie PGA, posiadają 256 KB cache L2 oraz magistralę FSB 400 MHz. W początkowym okresie sprzedaży procesory będą oferowane w zestawach z wentylatorem i dwoma modułami pamięci RDRAM 64 MB 800 MHz. Cena podstawowa netto dla firm komputerowych wyniesie równowartość 889 USD dla zestawu z Pentium 4 1,4 GHz i 1069 USD dla zestawu z Pentium 4 1,5 GHz. www.e-comp.pl

Kolorowe marzenia



Cadena Systems poszerzyła swoją ofertę o kolejny produkt Kodaka - aparat cyfrowy DC 3400 E/NL. Najnowsze urządzenie tej firmy to następca bardzo dobrego aparatu DC 280. Model DC 3400 wykonyuje zdjęcia w takiej samej rozdzielcości jak jego poprzednik - 1760 x 1168 pikseli (high), 896 x 592 pikseli (standard), co pozwala na uzyskanie doskonałych zdjęć i ich fotorealistycznych wydruków o wymiarach 18 x 12 cm. Obiektyw aparatu DC 3400 w porównaniu do DC 280 (30-60 mm) ma nieco inny zakres ogniskowy (37-76 mm) i wyposażony jest w autofocus. Zakres ogniskowych może być poszerzony przez założenie wymiarowych konwerterów. Za pomocą specjalnego adaptera do aparatu można dołączyć konwertery optyczne zwierzące dwukrotnie ogniskową lub poszerzające kąt widzenia aparatu. Ten sam adapter pozwala na mocowanie filtrów o gwintach 37 mm. Aparat może wykonywać także zdjęcia czarno-białe, w sepii lub z dodanymi ramkami. DC 3400 wyposażony jest już standardowo w złączu USB, który 10x zwiększa szybkość przesyłu danych w porównaniu do interfejsu RS232. Producent wyposaża swój produkt w sterowniki TWAIN i Mounter w tym da Win NT4.0/2000, program do obróbki fotografii oraz program Arcsoft Photo Printer ułatwiający druk fotografii. Cena dla końcowego użytkownika - 3706 zł (brutto). www.cadena.com.pl

Nowości Sprzętowe

Telewizja z PC

TORNADO 2000 S.A. oficjalnie wprowadza do oferty handlowej nowoszy tuner telewizyjny firmy Leadtek. Urządzenie uzupełni ofertę produktów Leadteka w TORNADO. Obecnie w Polsce oferowane są już znane karty graficzne oraz płyty główne.

WinFast TV2000 - bo tak właśnie nazywa się najnowszy tuner Leadteka - jest niewielką kartą do komputerów klasy PC. Karta jest tunerem telewizyjnym i jednocześnie komputerowym odbiornikiem radiowym. Całość opiera się na układzie Brooktree 878KHF i zapewnia pełną komunikację w zakresie wizualizacji obrazu z każdym komputerem PC. TV2000, podobnie jak karty graficzne Leadteka, zapewnia doskonały obraz przechwytywanego obrazu. Najnowszy tuner jest również w stanie przechwycić obraz wideo oraz aktualnie odtwarzany dźwięk. Dołączony pilot znacznie poprawia jakość obsługi urządzenia - zadbane staje się przeglądanie kanałów TV na komputerze przy użyciu klawiatury lub myszki.

Zastosowanie funkcji teletekstu pozwala na szybki dostęp do informacji zawartych w telewizji, i to bez potrzeby użycia Internetu.

Karta jest w stanie przechwycić obraz ruchomy, jak i pojedyncze klatki - obrazy nieruchome. Zapis takich danych może odbywać się manualnie - użytkownik decyduje bezpośrednio, co i w którym momencie nagrać. Możliwe jest jednak zaprogramowanie tunera tak, aby działał jak magnetywid, zapisując obraz w formacie AVI na dysk twardy. Zaprogramować można standardowo: co, gdzie i kiedy nagrać ma nasz komputer. Nagrywanie odbywać się może w cyklu codziennym, w wybrane dni, w cyklu tygodniowym lub miesięcznym.

www.tornado.com.pl

Czy mnie jeszcze pamiętasz?

Już wkrótce w ofercie AB SA dostępna będzie najnowsza seria drukarek Lexmark Forms Printer 2400. W skład tej serii wejdą cztery nowe 9- i 24-igłowe drukarki mozaikowe, umożliwiające wydajne i niezawodne drukowanie formularzy oraz innych dokumentów biznesowych, dzięki czemu znakomicie sprawdzą się w sektorze transportu, handlu, administracji publicznej, edukacji, w ubezpieczeniach i bankowości.

Nowe modele: 9-igłowe 2480 oraz 2481 (rozdzielcość 240 x 144 dpi), a także 24-igłowe 2490 i 2491 (rozdzielcość 360 x 360 dpi) są niezwykle ciche - ich poziom hałasu jest porównywalny z niektórymi drukarkami laserowymi.

Do obydwu zestawów producent dołączył dokumentację w kilku językach, wśród których próżno szukać naszego rodzimego. Jest tam także płytyka zawierająca... nie, nie sterowniki, lecz dużą liczbę aplikacji pozwalających na odprężenie się lub zabawę z muzyką. W pakiecie znajdują się takie pozycje jak na przykład program MusicMatch Jukebox, pozwalający na odtwarzanie oraz tworzenie plików muzycznych oraz odgrywanie.

www.tornado.com.pl

Logitech SoundMan S-20 i SR-30

Jakoś tak się złożyło, że już dość dawno nie opisywaliśmy żadnego zestawu głośnikowego, zatem spieszmy, by to naprawić. Kilka firm odświeżyło oferowane przez siebie zestawy, co pozwoliło na zaprezentowanie czytelnikom kilku z nich.

Maciej Lewczuk

W niniejszym artykule postaram się przybliżyć dwa kompletty głośników produkowanych przez firmę Logitech, a są to SoundMan S-20 i SoundMan SR-30. Obydwie konstrukcje zostały zaprojektowane z myślą o jak największej wygodzie użytkowania oraz uzyskiwaniu świetnej jakości.

Logitech SoundMan S-20 jest zestawem przeznaczonym dla przeciętnego użytkownika komputera, gdyż składa się z trzech elementów. Jego podstawą jest subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, w którego obudowie umieszczone wzmacniacz. Do niego podłącza się zasilacz oraz kolumniki, zwane potocznie satelitami. W specjalnym gnieździe umieszcza się wtyczkę... przewodowego pilota, pozwalającego na bezproblemową regulację głośności oraz podłączenie słuchawek. Znajduje się na nim także wyłącznik zasilania. Jeśli jednak użytkownik zapragnie zmienić wartością podbicia niskich tonów, zmuszony jest do sięgnięcia do tylnej ścianki subwoofera, aby można było dodać drugi potencjometr w pilocie. Testy wykazały, że już przy 30 Hz daje się coś usłyszeć: w paśmie od 40 do 180 Hz obudowa subwoofera ma tendencję do rezonowania, lecz nie słychać tego wyraźnie przy odtwarzaniu muzyki. Satelity dobrze przenoszą wysokie tony do 17 000 Hz i nie powodują nieprzyjemnego przydźwięku spotykanego w niektórych zestawach.

Logitech SoundMan SR-30 jest konstrukcją bardzo podobną do S-20, lecz posiadającą cztery głośniki satelitarne. Subwoofer jest także dość podobny do poprzednika, a jedyną różnicą są dodatkowe gniazda służące do doprowadzenia sygnału do kolumn tylnych. Sterowanie odbywa się oczywiście za pomocą pilota zawierającego dwa potencjometry, lecz są one odpowiedzialne jedynie za regulację głośności przedniej i tylnej pary satelitów. Moc wszystkich czterech kolumniek została zredukowana o pół wata, co mimo wszystko jest trudne do wychwycenia podczas emisji dźwięku ze wszystkich pięciu głośników. Do subwoofera mają takie same zastrzeżenia jak w przypadku zestawu S-20, podobnie zresztą do pozostałych elementów zestawu.

Do obydwu zestawów producent dołączył dokumentację w kilku językach, wśród których próżno szukać naszego rodzimego. Jest tam także płytyka zawierająca... nie, nie sterowniki, lecz dużą liczbę aplikacji pozwalających na odprężenie się lub zabawę z muzyką. W pakiecie znajdują się takie pozycje jak na przykład program MusicMatch Jukebox, pozwalający na odtwarzanie oraz tworzenie plików muzycznych oraz odgrywanie.

Głośniki charakteryzują się solidnym wykonaniem i niebanalnym wyglądem.



wanie utworów pobieranych z Internetu. SoundJam MP posiada podobne funkcje, lecz przeznaczony jest dla użytkowników komputerów Macintosh. Liquid Player może być użykowany tak na pecetach, jak i na Macach, a jego zadaniem jest odtwarzanie utworów zapisanych w popularnych formatach, takich jak MP3 czy VQF. Ciekawą pozycją jest Kool Karaoke, które może sprawić, że niejedno przyjęcie zamieni się w sztywnej nasiadówki w zabawę z udziałem wszystkich gości. Zabawa polega na śpiewaniu piosenek do melodii, podczas gdy tekst jest wyświetlany na ekranie, a fragment, który należy w danej chwili odczytać i wyartykułować, pokazywany jest w specjalny sposób. Dziesięć dołączonych utworów pozwoli zabawić się w co na kształt "Szansy na sukces". Dodatkowe teksty wraz z melodiami można pobrać z Internetu po uprzedniej rejestracji programu u producenta. Dance Maker pozwala na tworzenie utworów muzycznych przy użyciu gotowych lub nagranych przez siebie fragmentów muzycznych lub innych dźwięków zwanych sampłami. W oknie edytora umieszcza się po prostu ikony symbolizujące próbki, określą tempo oraz kilka innych parametrów - i utwór gotowy. Jednakże tego typu program nadaje się do tworzenia muzyki w stylu techno, house i trance. Audio Pix służą do łączenia rysunków i zdjęć z dźwiękiem bądź muzyką i tworzenie prezentacji multimedialnych. QCreator daje możliwość tworzenia przestrzennych efektów dźwiękowych z wykorzystaniem standardowych plików WAV i AIFF. iQ pozwala nadawać efekt Qstereo dźwiękom pobieranym przez Internet, dzięki temu stają się one dużo atrakcyjniejsze, gdyż w większości przypadków niezbyt wysoki transfer umożliwia jedynie odtwarzanie muzyki w trybie mono.

Obydwa zestawy proponowane przez firmę Logitech charakteryzują się wysoką jakością o jakość wykonania i dobrze spełniają swoją rolę w nagłaśnianiu stanowiska pracy lub zabawy. □

Logitech SoundMan S-20

Dane techniczne: Moc subwoofera: 12 W
Moc satelitów: 4 W
Liczba satelitów: 2

Plusy: • ałkacyjny wygląd
• dołączone oprogramowanie

Internet: <http://www.tornado.com.pl>
<http://www.logitech.com>

Cena: 290 zł

Logitech SoundMan SR-30

Dane techniczne: Moc subwoofera: 12 W
Moc satelitów: 3,5 W
Liczba satelitów: 4

Plusy: • elektryczny wygląd
• dołączone oprogramowanie

Internet: <http://www.tornado.com.pl>
<http://www.logitech.com>

Cena: 420 zł

REKLAMA

Saitek Perfekcja Kontroli

Cybernetyczny chór

**TO TY
WYZNAJCZASZ
REGULE
GRY**

**LIFE IS MORE!
TRUST
US**

Trust

PREDATOR QZ 500

REKLAMA

CD-ACTION 01/2001

TORNADO 2000 S.A. ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa T (22)868-80-01 F (22)868-80-19 | www.tornado.com.pl | tornado@tornado.com.pl

TRUST.COM

Nowości Sprzętowe

Drukarki z serii Forms Printer 2400 obsługują papier ciągły, wieloczęściowy, drukują formularze na pojedynczych arkuszach, a także na etykietach, kartach pocztowych i kopertach oraz obsługują dodatkowo siedem najczęściej używanych czcionek do kodów paskowych.

Nowe drukarki mają funkcję podwójnego mechanizmu wciągania papieru Tractor 2, która pozwala na łatwe przełączanie pomiędzy dwoma oddzielnymi formularzami po jednokrotnym naciśnięciu przycisku. Funkcja ta doskonale nadaje się dla użytkowników, którzy na tej samej stacji roboczej drukują etykiety i formularze. Jest też idealna do zastosowania, w których zazwyczaj używa się dwóch formularzy.

www.ab.pl



Płaski Sony

M51 to najnowszy panel LCD Sony, który już wkrótce zastąpi znany na naszym rynku model M151. Jest to monitor o przekątnej 15,1" (39 cm) i polu roboczym 307 x 230 mm. Wielkość plamki to 0,30 mm, poziom kontrastu 300:1.

Grubość ekranu M51 to zaledwie 48 mm, co sprawia, że panel zajmuje niewiele miejsca i zmieści się na każdym biurku. Jest produktem przeznaczonym dla nowoczesnych biur, recepcji, banków, sklepów, urzędów i innych miejsc publicznych, gdzie występuje duże zagnieszczenie sprzętu komputerowego na małej powierzchni.

M51 został wyposażony w nowoczesny zestaw elektroniki odpowiedzialnej za wyświetlanym obrazem. Rozwiążanie to wykorzystuje jeden samodzielny układ elektroniczny zamiast trzech oddzielnych, tak jak stosowano do tej pory w panelach LCD. Zastosowanie jednego układu nie tylko znacznie zmniejsza zużycie energii, ale także poprawia jakość obrazu dzięki mniejszej liczbie zakłóczeń podczas transformacji z poziomu analogowego na cyfrowy.

Panel wyposażono w ruchomą podstawę, która pozwala na ustawienie ekranu pod kątem 30 stopni - pozycji najbardziej ergonomicznej dla użytkownika. Można go także powiesić na ścianie.

M51 posiada wbudowane stereofoniczne głośniki. Poziom głośności można łatwo regulować dzięki przyciskom umieszczonym w przedniej części obudowy ekranu.

Panel spełnia wymogi normy TCO'99 i wyróżnia się wyjątkowo niskim zużyciem energii - zaledwie 18 W podczas pracy i 2 W w trybie uśpienia.

www.sony.com.pl

Dżojstiki Trust

Predator EP 300 i Predator QZ 500

Kontrolery gier skutecznie ułatwiają zabawę każdemu użytkownikowi. Dzięki nim możliwe jest precyzyjne sterowanie obiektami na ekranie, ponadto dodatkowe elementy pozwalają skupić się na grze, a nie na szukaniu klawiszy na klawiaturze odpowiedzialnych za daną funkcję.

Maciej Lewczuk

Firma Trust zajmująca się projektowaniem i produkcją akcesoriów komputerowych zaproponowała gracjom dwa dżojstiki. Są to konstrukcje przeznaczone dla użytkowników, którzy szukają urządzeń pozwalających na precyzyjne sterowanie obiektami na ekranie komputera, a tym samym poprawiających komfort i dających znacznie więcej radości z zabawy.

poprzez złącze USB. Dzięki wykorzystaniu tego gniazda instalacja produktu Trusta w najnowszych systemach operacyjnych nie stwarza najmniejszych problemów. Urządzenie jest automatycznie wykrywane i instalowane są odpowiednie sterowniki. Producent zadbał o możliwość obsługi praktycznie wszystkich popularnych funkcji wymyślonych w ciągu kilku ostatnich lat. Oprócz w pełni programowalnych dziesięciu przycisków znajdziemy takie elementy jak analogowy orczyk,

dzięki któremu kontrola samolotów w symulatorach nabiera realności. Jest on umieszczony w podstawie i obsługuje się po lewym kciukiem, co nie obciąża się nadgarstka, jak to

ma miejsce w przypadku konkurencyjnych konstrukcji. Zamontowana na głowicy manetki przepustnica działa w trochę dziwny sposób, ponieważ nie jest ona sterowana analogowo, lecz działa jak zwykły przełącznik cyfrowy, czyli przesunięcie suwaka w góre powoduje płynne przesądzanie, a w dół - zmniejszanie ciągu. Obok przepustnicy znajdują się dwa przyciski i ośmiołukowy przełącznik Hat. W przypadku tej konstrukcji manetek także przewidziano dla praworęcznych graczy, lecz materiał, z którego została wykonana, w mniejszym stopniu powoduje pocenie się dłoni. Sześć z dziesięciu przycisków zamontowano na bardzo szerokiej podstawie i obsługuje się je palcami lewej dłoni. Dołączone oprogramowanie pozwala na stworzenie specjalnych profili dla każdej gry osobno. Profile to ustawienia przewidziane dla każdego z klawiszy i innych elementów dżojstika. Każdy z użytkowników jest w stanie przyporządkować kombinację nawet dziesięciu klawiszy z klawiatury dla dowolnego z przycisków Predatora QZ 500. Podstawa mająca dość spore rozmiary została dodatkowo obciążona metalową płytą, której waga powoduje, że całość dość pewnie leży na blacie biurka, ponadto gumowe nóżki utrzymują produkt Trusta na miejscu.

Predator QZ 500 jest konstrukcją przeznaczoną dla bardziej zaawansowanych graczy lub po prostu osób poszukujących urządzenia oferującego znacznie większe możliwości niż poprzedni model. Przewód połączony mierzy jeden metr i osiemdziesiąt centymetrów i służy do przekazywania danych z dżojstika do komputera

Kontrolery Trust Predator EP 300 i Predator QZ 500 to konstrukcje wykonane dość precyzyjnie i oferujące przyzwoite parametry. Jeśli weźmiemy pod uwagę funkcjonalność i cenę tych produktów, to można sądzić, że raczej bez problemów znajdą nabywców.

Predator EP 300		Predator QZ 500	
Dane techniczne:		Dane techniczne:	
Podłączenie: port gier	Dostarczył:	Tornado 2000 S.A.	Dostarczył:
Liczba przycisków: 10	ul. Emajlowa 28	ul. Emajlowa 28	Tornado 2000 S.A.
Długość przewodu: 180 cm	02-295 Warszawa	02-295 Warszawa	02-295 Warszawa
Kalibracja: ręczna	tel./faks: (0 22) 868-80-01	tel./faks: (0 22) 868-80-01	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Przepustnica: brak			
Przełącznik Hat: jest			
Dodatkowe: przełącznik Turbo			
Plusy		Plusy	
• przystępna cena		• spore możliwości	
• precyzyjne działanie		• precyzyjne wykonanie	
Internet:		Internet:	
http://www.tornado.com.pl		http://www.trust.com	
Cena:	79 zł	Cena:	158 zł

<http://www.trust.com>

<http://www.trust.com>

Dwanaście razy dwa

TEAC CD-W512E, AOpen CRW1232

TEAC-a wyposażyc w 128 MB pamięci RAM.

AOpen CRW1232 to w zasadzie podobna konstrukcja, lecz przeznaczona dla odbiorców indywidualnych.

Dostarczona została w kolorowym kartonowym opakowaniu, zawierającym oprócz samego napędu także śrubki potrzebne do przykręcenia do obudowy, przewód audio, taśmę IDE oraz instrukcję obsługi.

W przypadku tego urządzenia zastosowano czteromegabajtowy bufor danych pozwalający na bezproblemowe nagrywanie płyt z pełną prędkością. Producent dołączył także bardzo bogaty pakiet oprogramowania pozwalający w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje nagrywarka. Podstawowymi programami są Nero Burning Rom w wersji 5, Nero Media Player oraz InCD. Pierwszy pozwala na nagrywanie wszelkich danych, poprzez kompaktę zawierającą różnego rodzaju pliki, krańki audio, pliki startowe z podstawą systemów operacyjnych, jak również nośniki zawierające kilka rodzajów danych. Nero Media Player pozwala odtwarzać pliki muzyczne zapisane w kilku popularnych formatach, w tym WAV, VQF i MP3, a także zapisywać dźwięk pobierany z płyt audio lub wejścia liniowego oraz konwertować formaty. InCD jest sterownikiem umożliwiającym użytkownikowi korzystanie z tak zwanego zapisu pakietowego. Dzięki temu płytka w nagrywarkę traktowana jest jak kolejny napęd pozwalający na zapis z poziomu każdej aplikacji. Możliwe jest także kasowanie, lecz jest ono wykonywane w taki sposób, że przy zapisie danych do TOC (Table Of Contents) pomijana jest pozycja takowego pliku. Zmniejsza to realnie miejsce przeznaczone na zapis danych, lecz w niektórych przypadkach jest opcja na tyle wygodną, że stratej miejsca można pominąć. Poza tym, jeśli używa się do tego celu krążków CD-RW, to nie stoi na przeszkodzie, by po wyczerpaniu się miejsca i wykorzystaniu znajdujących się na nim danych wykonać płytę i użyć jej ponownie. Pakiet oprogramowania uzupełnia także pozycje jak Norton Ghost 5.1, narzędzie do wykonywania kopii zapasowych systemu, oraz Gamut2000. Ta ostatnia aplikacja jest swoistym centrum pozwalającym na sprawne odtwarzanie, tworzenie i konwersję plików audio (MP3, VQF i innych).

TEAC CD-W512E jest napędem, który dostarczono do redakcyjnego laboratorium w tak zwanej wersji OEM, czyli przeznaczonej do instalacji w nowych zestawach komputerowych. Nie posiada kolorowego pudełka, oprogramowania, jak również innych dodatkowych akcesoriów. Dzięki temu cena urządzenia obniżona jest o kilkadziesiąt złotych. Gdyby nie dwie diody służące do sygnalizacji trybu pracy, można by nagrywarkę pomylić ze standardowym napędem CD. Ciekawostką jest fakt, że aplikacje obsługujące nagrywarki wskazują, iż bufor danych to jedyne 2976 KB, co wystarczy do poprawnej pracy.

Jednakże, aby mieć pewność, że w razie kłopotów nie okaże się to wartością zbyt małą, należałoby zestaw zawierający napęd



TEAC CD-W512E	
Dane techniczne:	
Interfejs: ATAPI	Dostarczył:
Bufer: 2976 KB	Max Computers
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	ul. Czajkowskiego 7/5
Odczyt CD: 32x	51-171 Wrocław
Plusy	tel. (0 71) 326-01-36
• zwiększy stosunek możliwości do ceny	
• szybkość wypalania CD-R/RW	
Internet:	
http://www.teac.com	
Cena:	1050 zł

<http://www.teac.com>

<http://www.teac.com>

AOpen CRW1232	
Dane techniczne:	
Interfejs: ATAPI	Dostarczył:
Bufer: 4096 KB	TCH Components S.A.
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	al. Krakowska 110/14
Odczyt CD: 32x	02-256 Warszawa
Plusy	Tel. (0 22) 868-22-25
• duża szybkość nagrywania	Faks (0 22) 868-22-52
• bogaty pakiet oprogramowania	
Internet:	
http://www.e-comp.pl	
http://www.aopen.com.tw	
Cena:	1310 zł

<http://www.e-comp.pl>

<http://www.aopen.com.tw>

Nowości Sprzętowe

Taakie dyski...

Firma Seagate zapowiedziała wprowadzenie do sprzedaży nowych modeli dysków twardych z serii Barracuda. Napęd komunikujący się z komputerami poprzez interfejs Ultra 160 SCSI będzie się charakteryzował pojemnością osiemdziesięciu gigabajtów. Talerze, na których gromadzone są dane, będą wirować z prędkością 7200 obrotów w ciągu minuty. Nowe rozwiązania techniczne umożliwią wydłużenie czasu bezawaryjnej pracy do... ponad miliona godzin. Cena będzie również gigancką jak pojemność dysku, a oscylować ma w granicach dwóch tysięcy dolarów.

www.seagate.com



Pędz ToU...

Cadena Systems wprowadziła do swojej oferty trzy kamery internetowe Philipsa: ToUcam XS, Fun i Pro. Każda charakteryzuje trzy podstawowe parametry: zaawansowane możliwości, łatwość obsługi i instalacji oraz interesujący i zabawny kształt. Kamery z serii ToUcam uciekają każdego użytkownika Internetu. Sprawia, że pracą z nimi stanie się łatwa i przyjemna, a czasami zabawna ze względu na ich konstrukcję i możliwości. Najprostszą z serii ToUcam XS posiada czujnik 1/4 cala oparty na układzie CMOS, wbudowany przycisk wyzwalacza, soczewkę: f = 2,6 oraz nagrywka i odtwarzarka obrazu z prędkością do 30 klatek na sekundę (CIF). Bardziej zaawansowana ToUcam Fun ma wbudowany mikrofon, soczewkę: f = 2,0, rozdzielcość: 640 x 480, stop-klatkę w rozdzielcości: 800 x 600, a ponadto nagrywka i odtwarzarka z prędkością do 30 klatek na sekundę (VGA). Dodatkowo posiada możliwość kontrolowania głosem wykonywania stop-klatek. Wystarczy uśmiechnąć się i powiedzieć "Cheese", a kamera automatycznie zarejestruje obraz. Wraz z nią producent dostarcza dwie gry komputerowe Vball i Karate. Ostatnia z wprowadzonych przez Cadena Systems kamery ToUcam Pro, to najbardziej zaawansowana produktu Philipsa. Kamera posiada czujnik 1/3 cala oparty na układzie CCD, soczewkę: f = 2,0, rozdzielcość: 640 x 480, stop-klatkę w rozdzielcości: 1280 x 960 oraz nagrywka i odtwarzarka z prędkością do 60 klatek na sekundę. Obrazy rejestrowane przez tę kamerę nawet przy bardzo słabym oświetleniu są bardzo dobrze jakości: minimalne oświetlenie <1 lux. Podobnie jak jej poprzedniczka, ToUcam Pro reaguje na głos użytkownika. Nowe kamery podłączone są do komputera za pomocą interfejsu USB i wyposażone w przydatne uchwyty, pozwalające zamocować kamery w dowolnym miejscu biurka i komputera. Razem z kamerami producent dostarcza atrakcyjne oprogramowanie, pozwalające m.in. na prowadzenie wideokonferencji, wysyłanie wiadomości, edycję obrazu oraz gry.

www.cadena.com.pl

Nowości Sprzętowe

Mate, a pojemne

Fujitsu Computer jest jednym z większych producentów akcesoriów komputerowych, a głównie dysków twardych. Firma przedstawiła niedawno serię napędów przeznaczonych do montażu w komputerach przenośnych. Te dwupółcowe napędy charakteryzują się pojemnościami rzędu dziesięciu, piętnastu i dwudziestu gigabajtów. Każdy z krążków wieje z prędkością 4200 obrótów w ciągu minut. Dyski produkowane są w dwóch "rozmiarach", co spowodowane jest zastosowaniem różnej liczby taliery, przy czym napęd korzystający z największej ich liczby ma największą grubość, czyli 12,5 milimetra przy 9,5 milimetrami mniejszej pojemności urządzeń. Dwa megabajty pamięci bufora pozwala na efektywniejszą pracę napędów, co zaowocuje szybszym uruchamianiem się aplikacji, a przez to mniejszym zużyciem energii.

www.fujitsu.com

Pojemna PCMCIA

Japończyz znowu pokazali, na co ich stać, gdy zaproponowali karty dysk PCMCIA, której pojemność wynosi... dwa gigabajty! Oto garść innych danych:

- Interfejs: PC Card ATA
- Pojemność: 2 GB
- Bufor: 256 KB
- Prędkość obrotowa: 4200 rpm
- Czas dostępu: 15 ms
- Napięcie: 5 V/3,3 V
- Pobór mocy: 400 mA/75 mA (spoczynek)
- Przeciążenie w spoczynku: 1000 G
- Przeciążenie podczas pracy: 150 G
- Waga: 55 g
- Cena: 59 800 jenów

Napęd ma być dostępny od grudnia w sklepach w Japonii. Kiedy dotrze do Europy, nie wiadomo.

www.iodata.co.jp

Kart 3dfx nie będzie?

Kilka tygodni temu firma 3dfx przekazała do wiadomości publicznej, że podjęto decyzję o sprzedaży fabryk produkujących karty graficzne. Jest to spowodowane dość znacznym spadkiem sprzedaży ich produktów na rzecz takich konkurentów jak Nvidia, ATI czy Matrox. Firma ma zamiar zająć się opracowywaniem nowych technologii, mających na celu tworzenie lepszego i bardziej realistycznego trójwymiarowego obrazu. Poza tym, nowym pomysłem 3dfx jest opracowanie układów, które mogą znaleźć zastosowanie w przenośnych komputerach typu notebook, a nawet w palmtopach. Produkcja kart graficznych zawierających układy 3dfx mają zająć się inną firmą, między innymi Quantum3D.

www.3dfx.com

Sieć przez USB

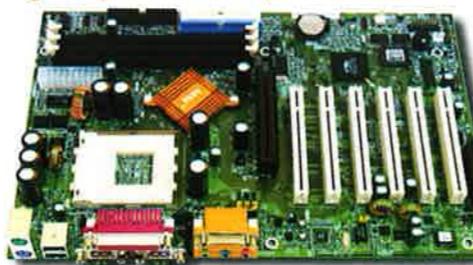
Dzięki firmie Allied Telesyn mamy już możliwość przyłączenia się do sieci Ethernet poprzez port USB. Urządzenie AT-USB 100 pozwala na dokonywanie takich

Doskonalszy świat

Każdy producent stara się dopracować oferowane przez siebie konstrukcje i to nie tylko z czystej chęci dążenia do doskonałości, lecz także z powodu zapotrzebowania na rynku. Obecnie kupowane są przede wszystkim płyty główne, które oferują dużą elastyczność konfiguracji i rozbudowy.

techNICK

Si także stara się odpowiadać na potrzeby i sugestie użytkowników, dlatego też rozwinięta została konstrukcja KT7 Pro. Oprócz dodania dwóch krążków do nazwy pojawiło się w konstrukcji kilka istotnych zmian znacznie poprawiających jej atrakcyjność. Wśród dodatków znalazły się takie rozwiązania jak sześć złączy PCI, jedno AGP obsługujące standard AGP 4x, a także jedno CNR, pozwalające na stworzenie systemu zawsze mającego sporo urządzeń dodatkowych. Brak złącza ISA może nie powinien być zbyt odczuwalny, lecz jeszcze w naszym kraju wiele osób posiada modemy, karty muzyczne czy inne akcesoria wykorzystujące to gniazdo. BIOS płyty zapewnia możliwość automatycznego rozpoznawania parametrów procesorów AMD obsadzanych w złączu Socket 462, co nie znaczy, że to już koniec. Jak na konstrukcję wysokiej klasy przystało, można samemu dobrą parametry pracy układów, co na pewno zainteresuje overclockerów. Nam udało się wycisnąć z niej praktycznie tyle samo, co z rekomendowanych do tego celu płyt innych producentów. Bez problemów przekroczeniu zostało bariera 1000 MHz, choć do chłodzenia przydały się już Peltier. Wbudowane układy i złącza zapewniają także pełną obsługę multimedii, czyli wejść i wyjść audio oraz współpracę z portem gier. Bogaty pakiet oprogramowania dopełnia całość.



Płyta MSI jest solidną konstrukcją, która powinna zadowolić każdego, a szczególnie overclockerów.

Jeśli szukacie dobrzej podstawy własnego systemu komputerowego korzystającego z procesorów AMD, to polecam tę konstrukcję, gdyż solidne wykonanie i naprawdę niezłe parametry nie pozwolą na niepochlebne opinie pod jej kątem.

MSI KT7 Pro2	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Obsługa:
Chipset: VIA Apollo KT133 Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0 Inne: złącza CNR, system Audio	Tornado 2000 SA ul. Emailewska 28, 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 668-80-01
Plusy	Minusy
• powiadomianie głośnem • duże możliwości	• brak złącza ISA
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl www.msi.com.tw	660 zł

Trust AMI Mouse



Mysz przesyła do komputera dane wykorzystując nadajnik radiowy.

Mysz bez ogona

Mysz bezprzewodowe są coraz popularniejsze, i to nie tylko ze względu na wygodę, ale także na możliwość pracy nawet w sporej odległości od komputera, a ponadto coraz niższe ceny tego typu urządzeń.

Mike-L

Trust AMI Mouse Wireless Scroll jest myszą zaproponowaną potencjalnym nabywcom przez firmę Trust. Jest to firma, która ostatnim czasem wprowadza dość dużo konstrukcji wykorzystujących do przesyłu danych do komputera fale radiowe. Mysz nie charakteryzuje się tak ekstrawaganckim wyglądem jak niektóre konstrukcje konkurencji, lecz jej kształt pozwala na bardzo wygodne użycie dloni. Dwa duże przyciski są lekko profilowane, tak by nie było wątpliwości, który jest uruchamiany. Pomiędzy nimi znalazło się miejsce na praktycznie niezbędna w obecnych czasach rolkę pokrytą gumą z wypustkami, pozwalającą na przykład na przewijanie stron internetowych oraz dokumentów tekstowych. Pokrętło to umieszczone na specjalnym wyświetlniku, który jest jednocześnie trzecim, środkowym przyciskiem. Po lewej stronie, tuż pod kciukiem, znajduje się niepozorny, cienki, długi, szary klawisz rozszerzający możliwości myszy. Twardość dwóch największych przycisków dobrano wręcz idealnie.

Trust AMI Mouse Wireless Scroll	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Obsługa:
Technologia: optomechaniczna Podłączenie: port PS/2 Zasięg nadajnika: do 6 metrów Liczba przycisków: 3 + rolka Dodatakowe: rolka Zasilanie: 2 baterie AAA	Tornado 2000 SA ul. Emailewska 28, 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 668-80-01
Plusy	Minusy
• spryty zasięg • instalacja funkcji przycisków	• problemy z poruszaniem kursova
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl www.trust.com	130 zł

www.e-comp.pl

Szaleństwo DVD

Taniej stacjonarne odtwarzacze płyt DVD, a ich cena oscyluje już w granicach, które do niedawna zarezerwowane były dla średniej klasy magnetowidów. Takie ceny musiały spowodować także pewną rewolucję na rynku akcesoriów komputerowych pozwalających na odtwarzanie filmów na komputerach klasy PC.

Maciej Lewczuk

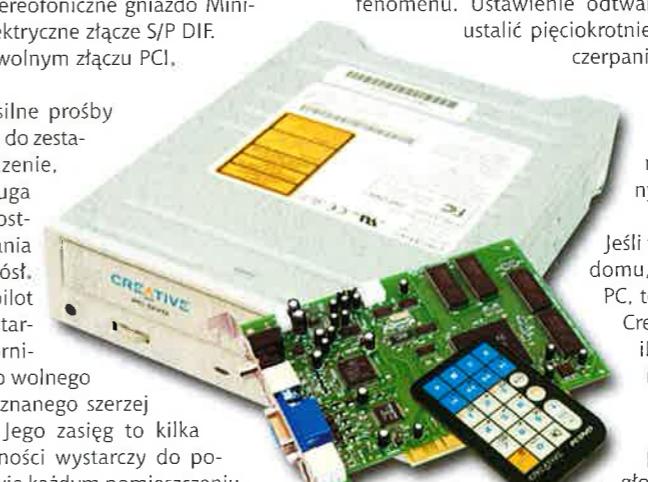
Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA jest prawie pełnym centrum wystarczającym do stworzenia w domowym zaciszu kina domowego. Prawie, ponieważ do pełni szczęścia brakuje jedynie sześciu kolumn głośnikowych wraz ze wzmacniaczem. Zestaw Creative'a tworzą takie elementy, jak napęd DVD, karta Dxr3, pilot na podczerwień, zestaw przewodów oraz pakiet oprogramowania.

Napęd jest głównym elementem systemu, gdyż to on ma za zadanie odczytać dane zapisane na płytach DVD lub CD. Nowoczesna konstrukcja pozwala na pobieranie informacji z krążków DVD maksymalnie z dwunastokrotną prędkością, czyli 16 200 KB/s, a z CD - czterdziestokrotną (6000 KB/s). Jeśli chodzi o te ostatnie nośniki, to korekcja błędów została poprawiona w stosunku do poprzednich modeli, lecz mimo to nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Dodatkowym mankamentem jest dość głośna praca napędu, która może powodować uczucie dyskomfortu podczas oglądania filmów.

Kolejna, niezbędna część to karta Dxr3, której zadaniem jest sprzętowa dekompresja strumienia wideo oraz dźwięku w formacie Dolby Digital, zwanego popularnie AC-3. Urządzenie jest w stanie wyświetlać obraz na ekranie monitora, jak również wysyłać sygnał do telewizora, a obsługiwane systemy to NTSC oraz PAL. Dźwięk wyprowadzany jest poprzez stereofoniczne gniazda Mini-Jack oraz cyfrowe, elektryczne złącze S/P DIF. Kartę montuje się w wolnym złączu PCI.

Firma Creative na usilne prośby użytkowników dodała do zestawu niewielkie urządzenie, dzięki któremu obsługa aplikacji stała się prostsza, a komfort oglądania filmów znacznie wzrósł.

Elementem tym jest pilot na podczerwień dostarczony wraz z odbiornikiem podłączanym do wolnego złącza szeregowego, znanego szerzej jako gniazdo COM. Jego zasięg to kilka metrów, co w zupełności wystarczy do prawnej pracy w prawie każdym pomieszczeniu. Jednak z dodatkowych funkcji pilota jest emulacja myszy, co pozwala na poruszanie kursem myszy przy użyciu tego zasilanego pastylkową baterią kontrolera.



Dodatkowe przewody pozwalają na przechwycenie sygnału z karty graficznej i ewentualne zastąpienie go własnym, pochodząącym z dekodera. Taśma IDE umożliwia bezproblemowe podłączenie napędu do kontrolera na płycie głównej.

Wraz ze sprzętem dostajemy także trzy płytki kompaktowe wypełnione oprogramowaniem. Na pierwszej znajdują się niezbędne sterowniki oraz aplikacja służąca do

obsługi napędu i dekodera. Oprócz tego producent zamieścił tam podręczniki obsługi w wersji elektronicznej, lecz dziwnym trafem w katalogach z polskim i rosyjskim znajduje się wersja... angielska! Na szczęście papierowa instrukcja jest już na pewno po polsku. Kolejne krążki zawierają specjalne wersje gier zawierające sekwencje filmowe zapisane z jakością filmów DVD. Są to Outcast oraz Super Speedway - powinny one dodatkowo podnieść atrakcyjność zestawu.

Montaż i podłączanie wszystkich elementów są możliwe troseką czasochłonne, lecz nie nastręczają problemów, gdy dobrze napisana instrukcja nie pozwala na pomyłkę. Dzięki niej unikamy błędów i niepotrzebnych nerwów, co jest szaleństwem w przypadku jednorazowego uruchamiania wszystkich elementów. Dodatkowo instrukcja poprowadzi użytkownika przez proces instalacji oprogramowania.

Przez cały czas testów sprzęt sprawiał się bez zarzutów, a wszystkie funkcje działały zgodnie ze swoim przeznaczeniem. Jedyne mankamenty, jakie udało mi się znaleźć, to szum wydobywający się z napędu podczas pracy, mogący przeszkadzać w oglądaniu filmów, oraz niezbyt częste problemy z obsługą oprogramowania za pomocą pilota. Nie był to problem związany z zasięgiem, ale niestety nie znalazłem żadnego racjonalnego wyjaśnienia tego fenomenu. Ustawienie odtwarzanego regionu można ustalić pięciokrotnie, co oznacza, że po wykryciu tego limitu ostatnia dezyfikacja staje się ostatnią i można będzie odtwarzać filmy zapisane na krążkach zakodowanych w tym systemie.

Jeśli tworzysz kino domowe w domu, a posiadasz komputer PC, to weź pod uwagę zestaw Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA, gdyż po przystępnej cenie otrzymaś możesz bardzo dobry produkt i do pełni szczęścia potrzebne będą jedynie głośniki.

Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Obsługa:
Karta: Dxr3 (PCI 2.1) Búfor: 2 MB EDO DRAM Búfor napęd: 512 KB Dźwięk: Dolby Digital (AC-3), stereo Prędkość DVD: max 12x Prędkość CD: max 40x	Creative Labs (Irl) Ltd Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bzowska 21, 02-708 Warszawa tel: (0 22) 853-02-66
Plusy	Minusy
• doskonały obraz na monitorze i TV • sterowanie pilotem • świetna dokumentacja	• możliwość zmiany regionu tylko 5 razy • pilot zajmuje jeden z portów COM
Internet:	Cena:
www.creative.pl www.soundblaster.com	1000 zł

Nowości Sprzętowe

operacji, gdyż oprócz wtyczki USB posiada gniazdo RJ45, do którego podłączamy tak zwany skrótka. Co ciekawe, dzięki technologii uniwersalnego portu szeregowego można moduł podłączać bez konieczności wyłączania zasilania.

www.alliedtelesyn.com

Astra od Umaxa

AstraCam 1800 jest cyfrowym aparatem fotograficznym zaoferowanym użytkownikom przez firmę UMAX. Matryca CCD zawierająca elementy optyczne pozwala na wykonywanie zdjęć w rozdzielcości 1280 x 960 punktów. Monochromatyczny wyświetlacz oraz możliwość przesyłania danych poprzez port USB sprawiają, że może to być ciekawa propozycja dla fotografów-amatorów posiadających komputery obsługujące ten standard. Dane magazynowane są na nośnikach SmartMedia, a do zestawu dołączona jest jedna taka karta, której pojemność wynosi cztery megabajty.

www.umax.com

Czeskie "Jabłuszka"

W Czechach uruchomiono fabrykę, w której produkowane będą komputery z serii iMac. Dzięki tej inwestycji firma Apple będzie mogła dostarczać więcej komputerów i zmniejszyć koszty transportu do krajów Europy Wschodniej. Zatrudnienie znalazło w niej ponad trzystu pracowników.

[maccentral.com](http://www.maccentral.com)

Dwojaczki

Nowości Sprzętowe

Wystarczy na przykład nagranie audycji z wyspecyfikowanego kanału i odowanie jej w zadanym terminie, co pozwala skupić się na wykonywaniu własnej pracy i nie stracić jednocześnie ważnego programu, filmu czy wiadomości. Wykorzystanie złącza USB pozwoliło na maksymalne uproszczenie procedury instalacyjnej i konfiguracyjnej, co nie jest bez znaczenia dla niezbyt zaawansowanych użytkowników. Cena tego cudenka nie ma przekroczyć stu dolarów.

www.ati.com



Komputer od Billa G.

Bill Gates na targach Comdex Fall 2000 zaprezentował urządzenie w formie tabletu graficznego. Rozmiarami przewyższa ono nieco kartkę A4, a jego waga jest niższa od kilograma. Procesorem, jaki będzie wykorzystany w nowym produkcie sygnowanym logo Microsoftu, będzie układ produkowany przez firmę Transmeta. Za wcześnie by wyrokuć, który z modeli zostanie użyty, gdyż urządzenie znajdzie się w sprzedaży najwcześniej w 2003 roku, a to może spowodować użycie innych procesorów, niż wykorzystany w pokazowym egzemplarzu Crusoe. Także zastosowany wyświetlacz ma być produktem najwyższej jakości, ponieważ projektantom zależy na ergonomii i niskim poborze energii. Dotykowy ekran może być wspomagany standardową klawiaturą, a na pewno będzie przystosowany do rozpoznawania mowy.

www.microsoft.com



Casablanca, ale nie z Bogartem

Casablanca Avio jest zewnętrznym modułem pozwalającym na nieliniowy montaż obrazu wideo. Oczywiście wykorzystano technologię cyfrową, dzięki czemu jakość obrabianego obrazu jest zawsze taka jak na wejściu. Jest to urządzenie na tyle zaawansowane, że aby je obsługiwać, nie potrzeba podłączać Avio do komputera. Możliwości edycji są naprawdę spore, a wbudowany dysk twardy pozwala na bezproblemowe gromadzenie materiału pobieranego poprzez złącza IEEE 1394, co daje w przeliczeniu ponad dziesięć godzin materiału zapisanego w formacie MPEG-2.

www.macrosystem.de
www.draco.com

Dźwiek kanonu

Canyon 3D-2 to nowa karta będąca sercem systemów audio dla komputerów stacjonarnych.

Male gabaryty i niebaławy kształt sprawiają, że kamerę można wykorzystać na wiele sposobów.



techNICK

Czy w takim razie nie ma możliwości kupienia taniego aparatu cyfrowego, umieszczonego w niewielkiej obudowie, bez konieczności sprzedania "kaszla" rodziców? Firma Trust zaproponowała rozwiązanie tego problemu, prezentując urządzenie Spy C@m. Jest to aparat fotograficzny prawie w całości wykonany z plastiku, no może oprócz baterii i pewnych elementów elektronicznych. Dzięki temu zabiegowi produkt ten charakteryzuje się wysoką odpornością mechaniczną, a także bardzo niską wagą. Ciekawostka jest także użycie tworzywa sztucznego do wykonania soczewek w układzie optycznym, które zamontowano na stałe. Jak się domyślam, ostrość ustalona jest na stałe, a brak opcji powiększenia programowego spowodował zmniejszenie zaopatrzenia na moc obliczeniową, a co za tym idzie na drogę układu. Gabarytami Spy C@m przypomina nieco baton czekoladowy, który pomalowano na srebrny kolor i do którego dodano zaczepy umożliwiające bezpieczne przyczepienie do paska lub utrzymanie urządzenia w kieszeni koszuli. Gdyby nie obiektyw, można by go pomylić z grubym, kanciastym flamastrem, w końcu to ma być "szpiegowskie" narzędzie. Dwa megabajty wbudowanej pamięci pozwalają na zmagazynowanie do pięćdziesięciu zdjęć, a ponieważ wszystko zależy od rozdzielczości - w najwyższej możemy zachować jedynie kilka. Poza obiektywem, w tylnej części umieszczonego celownika optycznego, pozwalającego na dokładniejsze kadrowanie, oraz licznikiem pokazującym liczbę klatek pozostały do wykorzystania. Z dwóch przycisków jeden służy do uruchamiania lub wyłączania urządzenia, a drugi do "spustu" migawki. Co ciekawe, aparat zapisuje przechwycone klatki zaraz po naciśnięciu przycisku, tym samym wydatnie zwiększając swoją użyteczność. Nie jesteśmy zmuszeni nosić go na wierzchu, zatem: wysuwamy, szybko zdjęcie i na powrót do kieszeni... jak James...

Dane przesyła się do komputera za pomocą przewodu podłączanego do portu USB w komputerze. Dzięki temu przechwycone obrazy można bez problemu zachować na dysku twardym albo wydrukować. Podłączenie za pomocą przewodu skłoniło twórców tego urządzenia do wykorzystania go także jako kamery internetowej. Producent dostarcza w tym celu specjalny uchwyt wraz ze specjalną, demontażową podstawką, pozwalającą na dowolne ustawienie kamery. Może przesądzić z tą dowolnością, gdy jej masa jest dużo niższa od ciężaru aparatu. W dodatku przewód połączony charakteryzuje się

INFO • INFO

Trust Spy C@m

Dane techniczne:

Rozdzielcość: 640 x 480
 Podłączenie: USB
 Długość przewodu: 150 cm
 Dodatkowo: możliwość pracy bez komputera

Plusy

- rozsądna cena
- spora oprogramowania
- możliwość użycia jako aparatu fotograficznego

Internet:

<http://www.tornado.com.pl>
<http://www.trust.com>

Dostarczył:
 Tornado 2000 S.A.
 ul. Emailowa 28
 02-295 Warszawa
 tel./faks: (0 22) 888-80-01

Minusy

- szwany i ciężki przewód połączony

Cena:

460 zł



Trust

POWIEDZ,
 POWIEDZ TO
 JESZCZE
 RAZ,
 RAZIŚ!

LIFE IS MORE!
 TRUST
 US

Trust

TORNADO 2000 S.A. ul. Emailowa 28, 02-295 Warszawa T (22)888-80-01 F (22)888-80-19 | www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl

TRUST.COM

Nowości Sprzętowe

nych i przenośnych, którą zaprezentowała firma ESS. Dzięki wprowadzeniu wiele unowocześnienia w stosunku do poprzedniej wersji układu możliwe stało się regulowanie poziomu podbicia częstotliwości (korektor graficzny), a także dodawanie efektów dźwiękowych. Do pozycjonowania dźwięku w przestrzeni trójwymiarowej wykorzystano technologie opracowane przez firmę Sensaura, wśród których można wymienić na przykład True HRTF 3D. Oczywiście pełna zgodność ze standardem DirectSound nie jest już niczym nowym. Ciekawostką jest możliwość obsługi dźwięku w systemie Dolby Digital.

www.esstech.com

Tanie i dobrze?



Nowością w ofercie wrocławskiej firmy AB SA - autoryzowanego dystrybutora monitorów Relisy firm TECO - są nowe modele monitorów z dwóch linii produktów (z 4 oferowanymi przez TECO): INTRO LINE oraz PREMIER LINE. Monitory te oferują dobre parametry techniczne po konkurencyjnej cenie, co sprawia, że są szczególnie atrakcyjne dla użytkowników domowych. Ponadto wyróżniają się ergonomicznym kształtem i stylowym wzornictwem.

Modele 15" TE555 oraz 15" TE570 to jedne z najpopularniejszych monitorów CRT na rynku brytyjskim. Wyświetlają ostry i wyraźny obraz, a ich niewielkie rozmiary sprawiają, że stanowią idealne rozwiązanie dla osób, które mają mało miejsca w biurze lub domu. Kolejnymi modelami z linii INTRO LINE są 17" TE770 i 19" TE988. Maksymalna rozdzielcość modelu 19-calowego to 1600 x 1200 @75 Hz (rozdzielcość zalecana: 1280 x 1024 @85 Hz), natomiast pasmo wizji wynosi 202,5 MHz. W modelu tym zastosowano antyodblaskowy kineskop High Contrast firmy Hitachi.

Kolejne dwa nowe modele pochodzą z serii PREMIER LINE, która stworzona została dla bardziej wymagających użytkowników. Ich parametry pozwalały na wyświetlanie zauważanej grafiki. Są to modele 17" TE785 i TE786 wyposażone w kineskop High Contrast z plamką o wielkości 0,25/0,26 mm. Maksymalna rozdzielcość tych modeli to 1600 x 1200 @65 Hz.

Wszystkie wymienione monitory posiadają bogate w funkcje kontrolne menu OSD i spełniają normy promieniowania MPRII i TCO. Gwarancja: 36 miesięcy w serwisie zewnętrznym door-to-door. Dostępne w sieci oddziałów AB SA.

www.ab.pl

Niekontrolowany bas

Firmy zajmujące się produkcją multimedialnych akcesoriów komputerowych oprócz wszelkiego rodzaju wyświetlacz, kontrolerów oraz kamer czy aparatów produkują także zestawy głośnikowe w najróżniejszych konfiguracjach.

Mike-L

Philips również zaproponował użytkownikom komputerów czteroelementowy zestaw głośnikowy. Składa się on z subwoofera oraz dwóch satelitarnych kolumniek. Ale przecież napisałem, że mają być cztery elementy. Są, czwartą częścią zestawu jest przewodowy pilot, pozwalający na kontrolowanie poziomu wzmacnienia dźwięku oraz zawierający wylącznik sieciowy. Nie jest to jednak tak idealne narzędzie, jak by się wydawało. Pokrętło potencjometru wzmacnienia jest prawie całkowicie schowane w obudowie, a na dodatek jest prawie idealnie gładkie, co czasem może doprowadzać do frustracji. Subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, zamontowano w sporej, wykonanej z tworzywa obudowie. Dzięki dwóm otworom, jednemu z przodu, a drugiemu z tyłu, dźwięk ma możliwość swobodnego wydobywania się na zewnątrz. W obudowie subwoofera zamontowano także wzmacniacz oraz wszelkie gniazda potrzebne do podłączenia przewodów i pilota. Przy ponad 50% wzmacnieniu w czasie odtwarzania utworów zawierających dość

mocne uderzenia instrumentów basowych dały się słyszeć zniekształcenia dźwięku. To jest niestety wynik braku możliwości regulacji poziomu basów. Niewiele natomiast można zarzucić kolumnkom satelitarnym, gdyż dobrze przenoszą dźwięki z zakresu częstotliwości średnich i wysokich. Posiadają one także specjalne otwory, dzięki którym możliwe jest ich zawieszanie.

Philips A 2.3 to dość ciekawy zestaw głośnikowy, lecz muszę szczerze przyznać, że za zblioną kwotę można znaleźć lepsze jakościowo konstrukcje oferujące podobną moc i wygodniejszą obsługę.

Plastikowa obudowa subwoofera oraz niezbyt rewelacyjny pilot to marnanymi tego zestawu.

Philips A 2.3

Dane techniczne: Moc zestawu: 32 W. Satelity: 2. Dodatkowe: przewodowy pilot.

Plusy: • przewodowy pilot • dobra jakość dźwięku

Minusy: • brak regulacji wzmacnienia basów • "słiski" potencjometr głośności

Internet: www.cadena.com.pl www.pcstuff.philips.com

Cena: 344 zł

Samsung SMS-9200

Basowe brzmienie

Jeśli chodzi o podzespoły i akcesoria komputerowe, to firma Samsung znana jest najbardziej z produkcji monitorów i napędów CD oraz DVD. Nie są to jednak jedynie urządzenia oferowane przez ten koncern.

Maciej Lewczuk

Samsung SMS-9200 jest zestawem składającym się z centralnego głośnika niskotonowego oraz dwóch kolumniek satelitarnych. Subwoofer zbudowano wykorzystując dość duży głośnik umieszczony w tylnej części obudowy, w której znajdują się dwa otwory, dzięki czemu głęboki bas lepiej się rozchodzi po całym pomieszczeniu. Bas jest bardzo głęboki i czysty, a spora moc daje niezapomniane wrażenie przy odsłuchu. W jego obudowie umieszczono zasilacz i wzmacniacz, lecz nie wpłynęło to na pogorszenie parametrów. Dzięki dodatkowemu obciążeniu całość mniej narażona jest na drżenie. Kolumny satelitarne mają opływowy kształt i zostały umieszczone na obrotowych podstawkach, przez co użytkownik ma możliwość dowolnego ich ustawnienia. Maskownice wykonano z charakterystycznego dla Samsunga niebieskiego materiału. Po ich zdaniu ukazują się naprawdę malutkie głośniki wysokotonowe, które dość dobrze przenoszą średnie i wysokie tony, co było dla mnie prawdziwym zaskoczeniem.

Świetny subwoofer i takie sateliki... Cóż, zestaw gra bardzo dobrze.

Producent umieścił potencjometry sterowania wzmacnieniem dźwięku, basów oraz sopranów na przedniej ścianie subwoofera. Umieszczenie go na podłodze pod biurkiem daje najlepsze efekty odsłuchowe, jednakże trochę utrudnia regulację wymienionych wcześniej parametrów.

Samsung SMS-9200 można polecić każdemu, kto szuka podobnego zestawu, a ponadto wystarczy mu moc oraz parametry tych głośników i nie zmienia zbyt często ustawań basów i sopranów.

Samsung SMS-9200

Dane techniczne: Moc subwoofera: 35 W. Moc satelitów: 7,5 W. Liczba satelitów: 2.

Plusy: • świetny subwoofer • możliwość regulacji ustawienia satelitów

Minusy: • wszelkie potencjometry na subwooferze

Internet: www.cadena.com.pl www.sem.samsung.co.kr

Cena: 265 zł

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

Philips A 2.3

Praktycznie wszystkie liczące się na rynku firmy pod koniec roku kalendarzowego odświeżają proponowaną przez siebie linię produktów. Dzieje się tak prawie w każdym sektorze urządzeń, a już na pewno wśród akcesoriów komputerowych, czyli klawiatur, myszy czy dżojstików.

Maciej Lewczuk

Firma Logitech postąpiła zgodnie z przytoczoną wcześniej zasadą i przedstawiła nowe konstrukcje. Tym razem przybliżymy czytelnikom dwa pad'y, które zastąpiły poprzednie wersje tych urządzeń. Spróbuję je opisać. Choć większość producentów dąży do tworzenia padów podobnych do znanych z konsoli telewizyjnych, Logitech nie poddaje się temu trendowi i lansuje własne projekty.

Na pierwszy ogień wybrałem WingMan Precision Gamepad, gdyż jest to urządzenie przeznaczone dla większości użytkowników, którzy nie dysponują gąbką gotówką. Za sześćdziesiąt złotych otrzymujemy kontroler wyposażony w ośmiorakunkowy cyfrowy pad oraz sześć przycisków. Całość umieszczono w szerokiej obudowie wykonanej z matowanego tworzywa sztucznego. Co ciekawe, producent odszedł od ergonomicznie zaokrąglonych kształtów na rzecz futurystycznej kanciastości. Pomimo to obudowa dość dobrze leży w dłoniach, a długie granie nie powoduje nadmiernego zmęczenia czy potliwości. Umieszczony nieco wewnątrz obudowy cyfrowy pad pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie obiektywami na ekranie, gdyż jest wyprofilowany dość specyficzny sposób. Posiada na środku wgłębienie, dzięki czemu kciuk lewej dłoni znajduje w nim solidne oparcie, a przechylanie go w każdym z ośmiu kierunków nie nastręcza problemów. Cztery programowalne z poziomu gry przyciski rozmiastowano w następujący sposób: dwa pod palcami wskazującymi obok miejsca, z którego wychodzi przewód, a kolejne pod prawym kciukiem. Te ostatnie są dwubłone przez dwa umieszczone obok, lecz ich funkcja jest prowadzenie ognia przerwanej, czyli popularny AutoFire. Wszystkie te opcje sprawdzają się podczas zabawy, a jedyna wada, którą znalazłem, to niewielkie rozmiary przycisków obsługiwanych prawym kciukiem.

Jeśli tylko szukacie doskonałych padów, tanich, lecz solidnych, lub droższych, ale wyposażonych w sporo nowinkowych, zainteresujcie się produktami Logitech.

Logitech WingMan Rumblepad jest konstrukcją, za którą należy zapłacić sto sześćdziesiąt pięć złotych. Czy jednak warto wydać tyle pieniędzy? Myślę, że po przeczytaniu niniejszych uwag poznacie odpowiedź na to pytanie. Pad przypomina kształtem poprzedni produkt, lecz wyposażony jest w dużo więcej przydatnych funkcji. Podstawowym ulepszeniem w stosunku do pośredniej konstrukcji jest dodanie dwóch analogowych manetek oraz kilku przycisków. Dodatkowa ciekawostka to zaimplementowanie funkcji Vibration Feedback, która

stosunku do pośredniej konstrukcji jest dodanie dwóch analogowych manetek oraz kilku przycisków. Dodatkowa ciekawostka to zaimplementowanie funkcji Vibration Feedback, która

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

WingMan Precision Gamepad i WingMan Rumblepad

Pady Logitech



ra stanowi modyfikację popularnego Force Feedbacku, czyli sprzężenia zwrotnego. Na tym nie koniec, gdyż projektanci znaleźli także miejsce na suwakową przepustnicę. Pad można ustawić do pracy w dwóch trybach. W pierwszym z nich cyfrowy kontroler działa jak przefłącznik Hat, a dwie manetki służą do sterowania obiektywami na ekranie i przydają się - według producenta - do symulatorów lotu. Po wyborze trybu Sports/Action znajdują się po lewej stronie kontrolery jakby zamieniały się funkcjami. Sterowanie po stacjami odbywa się z pomocą cyfrowego pada, a analogowa manetka służy jako przefłącznik Hat. Przepustnicę umieszczono w miejscu, gdzie można nią sterować za pomocą palca wskazującego prawej dłoni. Dzień dobry przycisków można dowolnie programować, a aplikacja WingMan Profiler pozwoli na przyporządkowanie funkcji poszczególnym elementom pada. Oczywiście nikt nie musi sam programować wszystkich ustawień; można je wybrać z bardziej bogatej listy przygotowanej przez projektantów. Oczywiście nie mogę pominiąć jednej z ważniejszych nowinek, czyli sprzężenia zwrotnego, które sprawia, że gra nie nabiera realizmu. Inżynierowie umieścili w obudowie silniki symulujące wszelkiego rodzaju wstrząsy i振动, które możliwe są do uzyskania w grach zgodnych z systemem Force Feedback. Dzięki niemu wszelkie wybory na jezdni, uderzenia w bandę, wystrzały czy obrażenia uzyskane podczas wirtualnej rozrywki odczuje się niejako na własnej skórze. Muszę przyznać, że działa to bardzo dobrze i wrażenia z zabawy są naprawdę niesamowite.

Jeśli tylko szukacie doskonałych padów, tanich, lecz solidnych, lub droższych, ale wyposażonych w sporo nowinkowych, zainteresujcie się produktami Logitech.

Logitech WingMan Precision Gamepad

Dane techniczne: Podłączenie: port gier. Długość przewodu: 2 m. Liczba przycisków: 4+2. Dodatkowe: dwa przyciski AutoFire.

Plusy: • precyzyjna wykonanie • długi przewód połączony

Minusy: • nieco kanciasta obudowa

Internet: www.tornado.com.pl www.logitech.com

Cena: 80 zł

Logitech WingMan Rumblepad

Dane techniczne: Podłączenie: port USB. Długość przewodu: 1,8 m. Liczba przycisków: 12. Dodatkowe: rumble, przepustnica.

Plusy: • świetny force feedback • duża liczba funkcji

Minusy: • nietypowe kształty

Internet: www.tornado.com.pl www.logitech.com

Cena: 165 zł

Nowości Sprzętowe

Nagraj sobie... DVD

Pioneer jest jedną z tych firm, które tworzą nowe technologie i stosują je w produowanych przez siebie urządzeniach. Ostatnia nowinka, która ujrzała światło dzienne jest nadątką ATAPI zdolny do odczytu i zapisu kraków CD-R, CD-RW i DVD. Tak, stało się. To, co wydawało się niemożliwe znów zostało dokonane przez człowieka. Nagrywarka pozwoliła na zapis danych na wszystkich popularnych formatach płyt. Co ciekawe prędkość nagrywania kraków DVD-R jest dwukrotnie wyższa od dotychczas spotykanej w tego typu urządzeniach.

www.pioneerusa.com

Pamiętliwe patyczki



Na targach Comdex firma Sony zaprezentowała trzy produkty wykorzystujące nową technologię Memory Stick Expansion Module. Urządzeniami tymi są odbiornik GPS, kamera zdolna do przechwytywania obrazu w rozdzielcości do 332 na 288 punktów oraz czytnik linii papilarnych. Dzięki tym modułom można rozszerzyć możliwości takich urządzeń jak palmtopy i telefony komórkowe.

www.world.sony.com

SCSI, nagrywarka i świeże powietrze



Firma Plextor specjalizująca się między innymi w produkcji urządzeń służących do magazynowania danych przedstawiła na targach Comdex urządzenie, które jest zdolne do zapisu danych na krakach CD-R i CD-RW. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest to urządzenie zewnętrzne i łączy się z komputerem poprzez złącze USB. Przedmiotem zapisu na CD-R, CD-RW oraz odczytu danych to odpowiednio 12/10/32. Jak większość nowoczesnych nagrywarek obsługuje ona technologię BURN Proof. Pamięć podręczna wynosi w przypadku produktu Plextora cztery megabajty, co jest raczej standardową wielkością. Pakiet oprogramowania zawiera takie pozytywy jak Music Video Producer 2000, DiskDuke 2000, CD-ResQ oraz AudioFS. Całość ma być dostępna za mniej niż pięćset dolarów.

www.plextor.com

Nowości Sprzętowe

Sieć USB

Air DWL-120 to urządzenie, dzięki któremu możliwe jest zbudowanie bezprzewodowej sieci pomiędzy komputerami, a najważniejszą nowinką jest wykorzystanie do tego celu portu USB. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych rozwiązań transfer danych może się odbywać z szybkością dochodzącą do poziomu jedenaście megabitów na sekundę. Maksymalna odległość pomiędzy urządzeniami może wynosić do stu metrów, co wystarcza, by połączyć komputery w małej firmie. Dane przesypane za pomocą produktu D-Linka są szyfrowane, by niepowodzone osoby nie mogły przechwycić sygnału i wykorzystać go do niepożądanych celów. Cena jednego urządzenia to około dwadzieścia dolarów.

presslink.dlink.com

Osobiste wydruki



Kodak Personal Picture Maker 200 to drukarka powstała w laboratoriach firmy Lexmark. Urządzenie, oprócz standardowej pracy, przy podłączeniu do komputera może także działać samodzielnie. W tym drugim przypadku dane mogą być pobierane z kart Compact-Flash lub SmartMedia, a obsługują się ją wykorzystując wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Obsługiwane systemy operacyjne to Windows 98 lub nowszy.

www.kodak.com
www.lexmark.com

Jednocałowy gigant

DK-32DJ-72 to symbol dysku twardego produkowanego przez Hitachi. Pojemność tego napędu to ponad siedemdziesiąt dwa gigabajty, lecz ciekawostką są gabaryty tego urządzenia - jego wysokość to zaledwie jeden cal. Takie parametry uzyskano wykorzystując szkalone talerze oraz nowoczesne głowice zapisująco-odczytujące. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez złącze SCSI.

www.hitachi.com

Moc przybywaj!

Firma Invensys Power Systems - Secure Power - poinformowała o wprowadzeniu zasilacza UPS Powerware 9170. Modułowa i skalowalna konstrukcja systemu UPS Powerware 9170 została stworzona z myślą o zaspokojeniu rosnącego zapotrzebowania na rynku komputerów klasy "midrange" i konieczności zapewnienia dla nich niezawodnej ochrony przez 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI

Dwulicowe Voodoo

Jak wynika z plotek krążących tu i ówdzie, możemy jeszcze długo poczekać na karty z serii 6, lecz oto w nasze redakcyjne sieci wpadły karty z serii 4. Co ciekawe, są to urządzenia przeznaczone zarówno do nowych, jak i starszych modeli komputerów.

Mike-L

3 dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI wykorzystują pojedynczy układ VSA-100, a co za tym idzie wszelkie nowinki oraz technologie, które opracował producent. Dzięki zastosowaniu tylko jednej kości można było wykorzystać napięcie podawane przez magistralę, czyli nie ma konieczności pobierania dodatkowej energii z zasilacza komputera, jak miało to miejsce przy kartach Voodoo 5 5500, frustrując niektórych użytkowników. Poza tym gabaryty kart są porównywalne z oferowanymi przez konkurencyjne konstrukcje, dzięki czemu obieg powietrza wewnętrz obudowy nie jest w żaden sposób zakłócany.

szyn. Konstrukcja karty nie przewiduje możliwości instalacji większej ilości pamięci, lecz instalacja dodatkowych układów odpowiedzialnych za taką konwersję sygnałów, by były "rozumiałe" dla złącza PCI, spowodowała, że płytki mają... takie same gabaryty jak poprzedniczka.

Sterowniki w obydwu przypadkach są praktycznie identyczne, a jedyną różnicą jest fakt, że obrabiają troszeczkę inne sygnały. Dzięki nim można kontrolować takie funkcje jak filtrowanie tekstur, antialiasing całej sceny, poziom wyświetlanych detali oraz kompresję tekstur. Także kolory, korekcję gamma, kontrast i jasność można ustalić dla każdego środowiska pracy, czyli pulpitu, D3D, OpenGL/Glide oraz pełnoekranowego wyświetlania video.

Jak zwykle oczekujecie obiektywnej oceny... Hmm... Karty 3dfx pojawiły się na rynku stosunkowo za późno, by móc konkurować z konstrukcjami innych firm, dlatego też zainteresowanie powinno wzbudzić jedynie konstrukcja korzystająca z złącza PCI.

	fps	Jednoraz.	3dfx Voodoo 4 4500 AGP 32MB SDRAM	3dfx Voodoo 4 4500 AGP 128MB SDRAM	GeForce 32MB SDRAM	GeForce 128MB SDRAM	AUS V7700 56MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	80,30 62,60	83,90 63,30	151,40 135,20	152,70 152,30	
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	60,60 41,30	62,60 41,50	145,50 106,20	x x	
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1280X1024	fps fps fps fps fps	72,90 59,70 54,60 38,10 22,10	75,50 63,10 55,70 38,40 22,30	92,10 82,20 75,80 56,00 33,90	94,30 x 82,30 70,70 x	
3DMark 99 Max	800x600x16bit	3DMarks	3793,00	4110,00	4881,00	4807,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit Default Benchmark 32bit	3DMarks	2395,00	2631,00	3746,00	4147,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	1818,00	1944,00	2942,00		

podczas testów dość znacznie odstają od podobnych nowo kart z układami Nvidia GeForce 2 MX. Nie jest to dobra wiadomość dla wielbicieli produktów sygnowanych znaczkiem 3dfx.

Egzemplarz komunikujący się z płytami głównymi poprzez złącze PCI jest już ciekawą konstrukcją, a to z takiego powodu, że można tę kartę zamontować bez przeszkód nawet w starszych komputerach. Wydajnością nie odstaje ona w znaczącym stopniu od siostrzanej konstrukcji, dlatego też mogą się nią zainteresować posiadacze starszych ma-

chinek.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP

Dane techniczne: Procesor: 3dfx VSA100 Magistrala: AGP 2x.1x Pamięć: 32 MB SDRAM Wyjście TV: brak

Plusy: • świeże odzwierciedlanie barw • pełna kontrola nad parametrami kart

Minusy: • problemy z efektem emboss

Internet: www.e-comp.pl www.3dfx.com

Cena: 890 zł

3dfx Voodoo 4 4500 PCI

Dane techniczne: Procesor: 3dfx VSA100 Magistrala: PCI 2.1 Pamięć: 32 MB SDRAM Wyjście TV: brak

Plusy: • świeży obraz • możliwość zasłosowania w starszych komputerach

Minusy: • problemy z efektem emboss

Internet: www.e-comp.pl www.3dfx.com

Cena: 890 zł

Karty oferują ciekawe rozwiązania techniczne, lecz nie rekompensują to stosunkowo wysokiej ceny.

REKLAMA

Creative CD-RW Blaster 12/10/32

Niezniszczalny bufor

No i stało się: wszystkie problemy z nagrywarkami zostały rozwiązane. Na pewno spotkałeś się już z błędem Buffer Underrun. No cóż, przyzwyczaj się do faktu, że to był ostatni raz. Burn-Proof już jest!

Łukasz Nowak

odstawowym problemem nagrywarek była konieczność ciągłego, nieprzerwanego dostarczania danych. W przypadku całkowitego opróżnienia bufora urządzenie przestało działać i można było używać wypalonej płytki jako brelozka. Taka sytuacja nie przytrafi się nikomu, kto kupi nagrywarkę Creative CD-RW Blaster 12/10/32. A to za sprawą od dawna oczekiwanej technologii Burn-Proof. Pozwala ona wyłączyć laser nagrywający, a później ustawić go w dokładnie tej samej pozycji i wznowić cały proces wypalania płyt. Dzięki temu nawet gdy bufor zostanie całkowicie opróżniony, nie pojawi się błęd, a płytka zostanie poprawnie zapisana. Magia? Może, ale działa. Dzięki zastosowaniu tej technologii możliwe stało się zmniejszenie pojemności bufora do zaledwie 2 MB bez jakiegokolwiek wpływu na poprawność działania urządzenia.

Nagrywarka Creative'a potrafi wypalać płytki CD-R z dwunastokrotną prędkością, a CD-RW z dziesięciokrotną. Należy przy tym pamiętać, że nie wszystkie nośniki są w

stanie wytrzymać takie szybkości. Szczególnie chodzi tu o krążki CD-RW, które występują w dwóch wersjach: Normal oraz High Speed. Ta pierwsza może być zapisana maksymalnie przy prędkości 4x, druga - nawet 10x.

Nagrywarkę wyposażono w oprogramowanie Nero Burning ROM oraz Prassi abCD. Nie zabrakło także takich wynalazków Creative'a jak Lava, które mogą uprzyjemnić te kilka minut, gdy nagrywarka się płytką. Jak zwykle, producentowi należą się także słowa pochwały za bardzo dobrą, polskojęzyczną instrukcję i kompletnie wyposażenie zestawu (płytki CD-R, CD-RW High Speed, śrubki, tasma i przewód audio).

Creative CD-RW Blaster 12/10/32

Dane techniczne: Interfejs: ATAPI Błot: 2048 KB Pamięć CD-R/RW: 12x/10x Odczyt CD: 32x Imię: technologia Burn-Proof

Plusy: • technologia Burn-Proof • duża szybkość zapisu • kompletnie wyposażenie

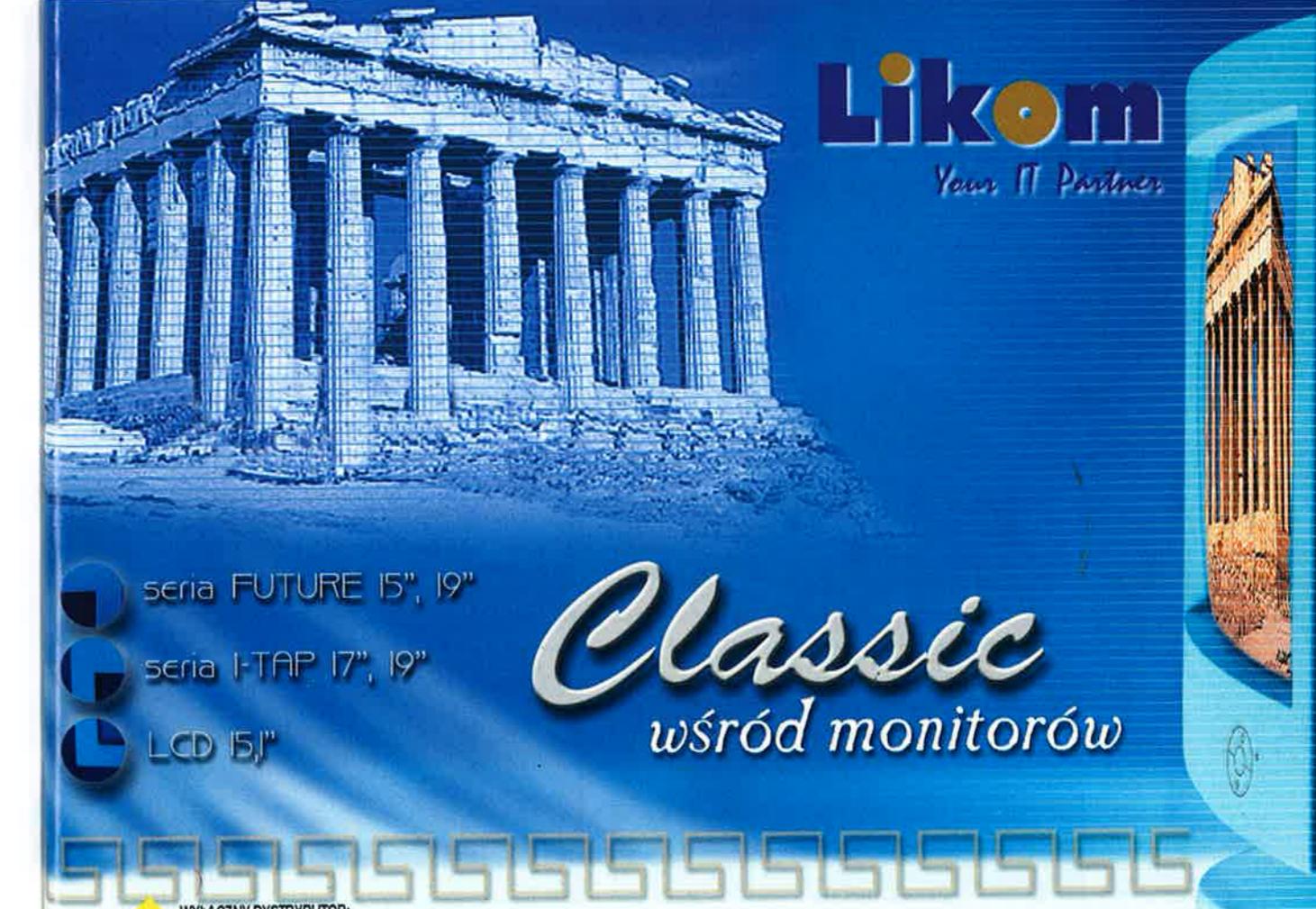
Minusy: • nie stwierdzono

Internet: www.creative.pl www.soundblaster.com

Cena: 1200 zł

Likom

Your IT Partner



WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

CEZAR
www.cezar.com.pl

CEZAR S.A.

59-220 Legionka, ul. Nowodworska 32

tel. (076) 866-50-00, fax (076) 866-50-01

e-mail: legnica@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowolipie 28

tel. (058) 323-34-00, fax (058) 323-34-01

e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-390 Kraków, ul. Zawilja 65d

tel. (012) 254-57-00, tel. (012) 254-57-01

e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-468 Warszawa, Al. Jerozolimskie 202

tel. (022) 863-34-73, fax (022) 863-34-73

e-mail: warszawa@cezar.com.pl

Nowości Sprzętowe

W segmencie zasilaczy UPS 3-18 kVA, Powerware 9170 łączy najwyższy poziom niezawodności z najniższymi kosztami użytkownika. UPS on-line z podwójną konwersją napiecia wyróżnia możliwości rozbudowy, które wraz z chromowanym systemem komputerowym pozwalają na jego rozwój poprzez proste dodawanie dodatkowych modułów zasilających i akumulatorowych. Jednostka, której jest systemem 3 kVA, może zostać rozszerzona nawet do 18 kVA, bez znacznego wzrostu zajmowanego miejsca. Ponadto Powerware 9170 został zaprojektowany, aby zapewnić wyjątkową ochronę zasilania. Oferuje możliwość nadmierowego zabezpieczenia modułów zasilających i logiki N+X oraz eliminuje potencjalne uszkodzenie całego systemu przy awarii pojedynczego modułu.

Powerware 9170 jest wyposażony w wiele opatentowanych, rewolucyjnych rozwiązań, w tym możliwość konfiguracji do współpracy z dowolnym rodzajem zasilania stosowanym na świecie. Wykorzystując jedną z czterech dostępnych opcji obudowy i dwóch opcji modułów zasilających jest jednostka zgodna z systemami zasilania stosowanymi w regionie EMEA.

Oprócz tego Powerware 9170 oferuje:

- wbudowany własny system operacyjny,
- tryb wysokiej sprawności, pozwalający użytkownikom obniżyć koszty energii w okresach niekrytycznych,
- ułatwiający pracę wyświetlacz LCD.

ECOLOGY
TCO
99

ECOLOGY
TEN
2000

CE

3
GOLD
2000

ENERGY
POWER
THERAPY

ENERGY
POWER
THERAPY

ENERGY
POWER
THERAPY

ENERGY
POWER
THERAPY

Nowości Sprzętowe

- dwa gniazda komunikacyjne, pozwalające na użycie różnych urządzeń komunikacyjnych, w tym nowej karty interfejsu SNMP/WWW
- wyjątkowo niski współczynnik zajmowanej powierzchni w stosunku do zabezpieczonego obciążenia - możliwość ochrony do 18 kVA przy zajęciu powierzchni nie większej niż standardowa szafa komputerowa.
- dostarczony w komplecie pakiet oprogramowania CheckUPS na płycie CD-ROM.

www.powerware.com

Witaj Matthew

Na targach Comdex firma VIA, znana najbardziej z produkcji nowoczesnych chipsetów do płyt głównych, zaprezentowała nowy procesor o nazwie Matthew. Jest to hybryda zawierająca w sobie nie tylko procesor główny, ale także mostek północny Apollo Pro 133A, jak również akcelerator graficzny S3 Savage 4. Pierwszy z układów ma być taktowany zegarem 600 MHz.

www.via.com.tw



Obraz w trzech wymiarach

Dimensional Media zaprezentowała system, dzięki któremu możliwe jest pełne wyświetlanie trójwymiarowych obrazów. Jest to prawdziwy wyświetlacz holograficzny, który można było do niedawna oglądać jedynie na filmach science-fiction. Oprócz zastosowań militarnych i przemysłowych możliwe jest także jego zastosowanie cywilne.

www.3dmedia.com

V.92, nie broń, lecz modem

Firma Zoom, jeden z bardziej znanych producentów sprzętu sieciowego, zaprezentowała niedawno pierwsze modemy posiadające możliwość pracy w nowym standardzie V.92. Pozwala ona na znaczne przyspieszenie transmisji danych poprzez sieć telefoniczną. Teraz możliwe jest wysyłanie danych z prędkością nawet 48 Kb na sekundę. Co ciekawe, można będzie na przykład odbierać rozmowy telefoniczne podczas surfowania po Internecie. Oczywiście modemy zgodne są w dół, czyli mogą pracować także w standardzie V.90.

www.zoom.com

Brajlem pisane

Specjalna wersja książki elektronicznej jest opracowywana przez połączone sztabki Microsoft i Pulse Data International. Dzięki temu niewidomym będą mieli dostęp do publikacji, które dopiero co pojawiły się drukiem, a nie, jak do tej pory, po upływie minimum pół Pin-

Głośniki X-Technologies

Głośniki są jednym z niezbędnych akcesoriów potrzebnych do stworzenia multimedialnego stanowiska pracy, a jeśli chodzi o gry, to są one wręcz niezbędne. Co mają zrobić użytkownicy, których nie stać na zestawy wyceniane przez sprzedawców na kilkaset złotych?



Mały subwoofer i satelity wykonane w technologii NXT sprawiają, że ten tani zestaw można stosować nawet w niewielkich pomieszczeniach.

Mike-L

Odowiedź jest prosta: są zmuszeni do zakupu produktów tańszych, które niekoniecznie charakteryzują się doskonałymi parametrami. Ale czy takie zestawy nie zasługują na sprawdzenie, przetestowanie i opis? Przecież nie każdego interesują głośniki z zaawansowanymi wzmacniaczami, wielką mocą czy też innymi bajerami. My też wyszliśmy z takiego założenia i postanowiliśmy przybliżyć czytelnikom także te tańsze, choć wcale nie mniej interesujące konstrukcje.

Pierwszym zestawem jest X-Technologies XT 200, który składa się z dwóch standardowych kolumn. Kształt obudów jest dość nowoczesny, co jeszcze podkreślonie zastosowaniem metalicznie błyszczącego tworzywa. Głośniki zamontowano w specjalnych wnękach znajdujących się w górnej części kolumn, a maskownice wykonane są z poliamidu na czarno siatki. Mankamentem, i to dość poważnym, jest brak jakichkolwiek gumowych elementów na spodzie obudów, co powoduje, że mogą się one bardzo łatwo przesuwać po blacie biurka czy innych powierzchniach. W prawej kolumnie umieszczono wyłącznik sieciowy oraz potencjometry pozwalające na regulację głośności i barwy tonów. Producenci umieściły w niej także wzmacniacz i zasilacz. Po obejrzeniu konstrukcji nadszedł czas na testy i tu okazało się, że w zakresie od 50 do 100 Hz słychać dźwięki, lecz obudowy dość mocno rezonują, co powoduje nieprzyjemne buczenie. Maksymalną częstotliwością, którą membrany są w stanie przenieść, jest 17 500 Hz, co i tak nie jest złym wynikiem. Moc każdego z głośników to trzy waty, co pozwala na słuchanie muzyki czy odgłosów w małym pokoju, lecz nie pozwala ustawiać maksymalnej głośności, gdyż dobrej jakości dźwięk uzyskujemy do 75% wartości wzmacnienia.



X-Technologies XT 200

Dane techniczne: Moc głośników: 6 W
Liczba głośników: 2
Plusy: • ciekawy wygląd
• regulacja tonów
Minusy: • rezonujące obudowy

Internet: Internetu brak
Cena: 70 zł

X-Technologies XTW 360

Dane techniczne: Moc zestawu: 13 W
Liczba satelitów: 2
Plusy: • nowoczesna technologia NXT
• możliwość zawieszenia satelitów
Minusy: • stary subwoofer

Internet: Internetu brak
Cena: 140 zł

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

Technologia dźwięku

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

Ekstremalna kontrola

3D-AD Power PAD

"Padów ci u nas dostatek..." - można by powiedzieć, lecz, jak pokazuję ostatnie miesiące, nie wszystko zostało zaprezentowane. Poza tym można konstruować urządzenia, które wykorzystują sprawdzone standardy, lecz trzeba robić to z rozmysłem, nieznacznie je poprawiając i oferując produkty tańsze niż konkurencja.

techNICK

3 D-AD Power PAD jest konstrukcją zaproponowaną użytkownikom komputerów klasy PC przez firmę Kaps. Firma ta produkuje głównie akcesoria do praktycznie wszystkich konsol, a że są to setki padów, kierownic i innych produktów, to wyciągnięcie wniosków i zastosowanie się do suggestii użytkowników nie nastręczało trudności. Tak powstał pad, który oferuje spore możliwości i nie wycisnie z nabywcy ostatniego grosza...



Pad zbliżony jest kształtem do kontrolerów stosowanych przy konsolach PSX.

ośmiorakunkowy D-Pad oraz wszystkie przyciski. Precyzyjne działanie każdego podzespołu sprawia, że zabawa przy jego użyciu jest całkiem przyjemna.

Trust Sigt Fighter Wireless jest udaną konstrukcją, której zalety przewyższają jedną znalezioną przeze mnie wadę, czyli słiską obudowę. Polecam.

Kaps 3D-AD Power PAD	
Dane techniczne:	Dostarczony:
Podłączenie: USB Liczba przycisków: 11 Długość przewodu: 180 cm Dodatkowe: przepustnica	RAM 2 SC Ul. Chrobrego 33b/5 41-803 Zabrze
Plusy:	Minusy:
• bezproblemowa instalacja • spore przyciski	• przepustnica zamiast drugiej manetki • słiski plastik obudowy
Internet: http://www.kaps.com	Cena: 109 zł

Nowości Sprzętowe



roku. Choć cena tego cucuszka przekroczy zapewne trzy tysiące dolarów, nic nie będzie stało na przeszkodzie, by były one dostępne w bibliotekach czy czytelniach.

www.microsoft.com
www.pulsedata.com



Aparat drukuje...

Canon zaprezentował urządzenie, nazwane Micro Bubble Jet Camera. Jest to cyfrowy aparat fotograficzny posiadający zintegrowaną drukarkę atramentową. Pozwala to nie tylko zapisywać wykonane zdjęcia na nośnikach elektronicznych, ale także na przeniesienie ich na papier, prawie jak w polaroidzie, choć ich wielkość przypomina rozmiary karty kredytowej. Dane można przesyłać do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB.

www.canon.com

Lucasfilm certyfikuje

Komputery Dell Dimension 8100 i 4100 mają stać się pierwszymi maszynami, które uzyskają certyfikat zgodności ze standardem THX. Jest to specyfikacja opracowana przez firmę znającą z tego, że stworzył ją nie kto inny jak George Lucas. System będzie składał się głównie ze specjalnie zaprojektowanego zestawu głośnikowego, a także pakietu oprogramowania pozwalającego na odpowiednią konfigurację dźwięku i obrazu oraz pozwolą tak dobrze miejsce ustawienia głośników, by odbiór muzyki i wszelkich odgłosów był jak najwierniejszy.

www.dell.com



Kształtna bestia...

TORNADO 2000 S.A. wprowadza do oferty handlowej najnowszy 17-calowy monitor korporacji SONY - model A220. Seria A ma wy-

PS-PC USB Converter

Pisaliśmy już o przejściówkach umożliwiających połączenie kontrolerów od konsoli Sony PlayStation, służących do kontrolowania obiektów w grach, do komputerów klasy PC. Były to jednak konstrukcje korzystające ze złącza drukarkowego oraz portu gier.

techNICK

Firma Kaps, zajmująca się głównie projektowaniem i produkcją akcesoriów do różnych rodzajów konsol, zaprezentowała ostatnio także produkty dla komputerów domowych klasy PC. Jedną z takich konstrukcji jest przejściówka PS-PC USB Converter, pozwalająca na połączenie dowolnych kontrolerów, które wyprodukowano do PSX-a, takie tych z funkcją DualShock. Umieszczone na iMacowym moduł w przezroczystej obudowie urządzenie połączymy do komputera poprzez port USB, dzięki czemu zostaje ono wykryte automatycznie, lecz jedynie wtedy, gdy użytkownik używa systemu operacyjnego MS Windows'95 lub nowsze. Dzięki temu jest ono rozpoznawane jako kontroler HID, czterosiuły z szesnastoma przyciskami. Wykorzystanie złącza USB powoduje, że raczej nie będzie trzeba kalibrować działania manetek, kierownic czy innych akcesoriów, lecz nie wykluczam takiej konieczności.



Dzięki tej przejściówce można połączyć kontrolery PSX do komputerów PC.

Szczerze mówiąc...

khm... jest to bardzo udana konstrukcja, zapewniająca posiadaczom "blaszaków" korzystanie z dobrych kontrolerów PSX-a, a osobom posiadającym obydwie platformy współpracy tego samego urządzenia z obydwoma systemami.

PS-PC USB Converter	
Dane techniczne:	Dostarczony:
Chipset: VIA Apollo KT133 Złącza AGP/PiCISA: 1/6/0 Inne: złącze CNR, system Audio	RAM 2 SC Ul. Chrobrego 33b/5 41-803 Zabrze
Plusy:	Minusy:
• łatwa instalacja • działa ze wszystkimi kontrolerami PSX	• nie ma?
Internet: http://www.kaps.com	Cena: 99 zł

Nowości Sprzętowe

pełnić lukę wśród monitorów, które poza doskonałymi parametrami technicznymi charakteryzuje się atrakcyjnym wyglądem opracowanym przez stylistów. Monitor A220 jest właśnie urządzeniem, które łączy piękno przedstawianego obrazu z pięknem własnego kształtu.

Przed monitor A220 wykonany został ze specjalnego, bardzo wytrzymały plastiku w srebrnym kolorze. Twórcy monitora postarali się, aby w kształtach monitora A220 panowała harmonia między idealnie płaskim kineskopem a obudową, w której znajduje się całe urządzenie. Monitor został zaprojektowany tak, aby pasował zarówno do biura, jak i do domu.

Cale piękno monitora A220 to nie tylko jego wyjątkowe doskonała obudowa, ale również i świetna elektronika, która reprezentuje rozwijanie się na miarę XXI wieku. Przez wszystkim należy zwrócić uwagę na idealnie płaski ekran FD Trinitron, który swoim pojawieniem sięga technologii WEGA – również firmy SONY. A220 wyposażony został w nowe działa elektronowe w technologii L-SAGIC. Nowe rozwiązania sprawia, że obraz jest jeszcze bardziej ostry, a kolory żywiesza niż dotychczas. Połączenie wyświetlanego obrazu z technologią soczewek MALS oraz DQL sprawia, że kineskopy FD Trinitron nie mają sobie równych. Technologie MALS i DQL odpowiadają za zwiększenie obrazu ze szczególnym uwzględnieniem rógów ekranu. Idealnie mała plamka, tylko 0,24 mm (w rogu 0,25), sprawia, że oglądany obraz jest ostry, zaś kontury posiadają doskonale kształty.

www.tornado.com.pl

W nowym Stylu

Nowym dzieckiem firmy Epson jest drukarka Stylus Color 777i. Charakterystycznymi cechami tego produktu jest między innymi rozdzielcość druku 2880 punktów na cal kwadratowy i przenoszenie na papier kropel atramentu o objętości czterech pikolitrów. Podwyższona szybkość druku w porównaniu do poprzednich modeli pozwala na wykorzystanie w małych biurach, gdzie oprócz jakości liczy się także szybkość uzyskiwania rezultatów na papierze. Zmodyfikowane sterowniki mają umożliwiać uzyskiwanie wyższej zgodności kolorów na ekranie i na wydrukach. Dzięki komunikacji poprzez porty LPT i USB nową drukarkę można wykorzystywać zarówno przy komputerach iMac, jak i PC. Cena tego urządzenia ma oscylować w granicach stu dolarów.

www.epson.de



Ultrabezpieczony

Spectra 8800 to akcelerator graficzny wykorzystujący układ Nvidia GeForce 2 GTS Ultra, opracowany i produkowany przez firmę Ca-

Jeśli nie przewodem, to czym?

Trust Wireless Keyboard

Klawiatury bywają różne: stare, zwykłe, specjalistyczne, ergonomiczne, kolorowe, lecz łączy je jedno – są nieodzowną częścią zestawów komputerowych na całym świecie.

techNICK

Trust Wireless Keyboard jest konstrukcją, która powinna spodobać się większości użytkowników. Zawiera standardowe klawisze... i jeszcze kilka ważnych przy pracy funkcji. Wśród dodatkowych opcji znalazł się radiowy system przesyłania danych, dzięki któremu urządzenie nie jest przywiązywane do komputera za pomocą krótkiego przewodu.

Odległość, przy której sygnały docierają do odbiornika bez zakłóceń, może wynosić do 6 metrów, co pozwala na przykładowo obsługiwania prezentacji multimedialne. Dodatkowy blok klawiszy pozwala na bezpośredni dostęp do takich aplikacji jak na przykład przeglądarka WWW, kalkulator, wygaszacz ekranu czy ustawianie komputera oraz na obsługę multimedialnych, czyli regulację głośności oraz uruchamianie funkcji odtwarzacza CD. Producent zdecydował także, że mechanizm klawiszy jest bardziej miękki, co zapewnia możliwość długotrwałej pracy bez zbytniego obciążania dloni, a ponadto zapewnia cichą pracę. Dodatkowa podpórka pod nadgarstki umożliwia wygodne ich ułożenie, a co za tym idzie – redukuje zmęczenie użytkownika. Wszystkie te udoskonalenia powodują, że komfort pracy z klawiaturą firmy Trust stoi na dość wysokim poziomie.

Podczas całego okresu testowania klawiatury nie zdarzyły się problemy z jakimkolwiek funkcjami urządzenia, a możliwość pracy nawet przy znacznym oddaleniu od komputera pozwala

na pełniejsze wykorzystanie jego właściwości.

Ta ostatnia opcja była szczególnie przydatna przy korzystaniu z programów obsługujących DVD i odtwarzaczy muzyki.

Jeśli tylko szukacie tego typu produktu, to mogę polecić Trust Wireless Keyboard praktycznie bez zastanowienia



Trust Wireless Keyboard	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: PS/2 Przesyłanie danych: radiowe Dodatakowe: klawisze obsługi aplikacji i multimedialnych	Tornado 2000 S.A. ul. Emailew 28 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• miękki mechanizm klawiszy • spory zasięg nadajnika • dodatkowy blok klawiszy	• umieszczenie diod w odbiorniku
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl www.trust.com	210 zł

Domowa sieć

Trust Gamer Network Kit

Budowanie sieci komputerowej nie jest prostą czynnością. Przekonał się o tym każdy, kto próbował samodzielnie stworzyć platformę do pogrania w Quake'a z kolegą. Na szczęście powstają proste metody na rozwiązywanie tego problemu.

Łukasz Nowak

Trust Gamer Network Kit jest niczym innym jak karta sieciowa, ale działającą w dosyć nietypowy sposób. Służy mianowicie do połączenia dwóch komputerów wyłącznie za pomocą interfejsów USB. Nie potrzeba żadnych hubów, specjalnego okablowania ani oprogramowania. Bierzymy dwie maszyny, do portu USB każdej z nich wkładamy jedną końcówkę kabla i mamy gotową sieć. Kupując więcej identycznych urządzeń, można w ten sposób dołączyć do sieci kolejne komputery. Całość jest bardzo prosta i łatwa w instalacji, a polskojęzyczna instrukcja obsługi (w wersji papierowej i elektronicznej) dokładnie opisuje cały proces.

Bardzo ciekawą funkcją jest także możliwość współużytkowania łączem internetowym. Jeżeli choć jeden z komputerów posiada dostęp do innej sieci (np. Internetu), wszystkie maszyny spięte przez USB mogą go także uzyskać.

Jeśli chodzi o szybkość transmisji, to nie jest tutaj już tak różowo. Pomimo że inter-

fejs USB ma przepustowość 12 Mbps, to w rzeczywistości nie udaje się danych przesyłać szybciej niż ok. 650 KB/s. Jednak inne urządzenia tego typu nie są szybsze, więc chyba jest to maksimum możliwości interfejsu. Do grania w zupełności to wystarczy.

Budowanie sieci za pomocą zestawu Trusta jest wygodne i bardzo proste. Nie trzeba się martwić o całą architekturę systemu Ethernet itd. Niestety jest to rozwiązanie opłacalne na niewielką skalę. A ponieważ dołączenie każdego nowego komputera wymaga kupienia kolejnego zestawu, cała zabawa zaczyna być znacznie droższa od zwykłej sieci przy połączeniu więcej niż 4 maszyn. Jednak do drobnych zastosowań jest to rozwiązanie idealne.

Trust Gamer Network Kit	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Dostarczył:
Interfejs: USB Długość przewodu: 250 cm Protokoły: TCP/IP, IPX/SPX, NetBEUI	Tornado 2000 S.A. ul. Emailew 28 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• prosta instalacja • wysoka obsługa • możliwość dzielenia łączem internetowym	• mogłyby być o 50 zł tańsze
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl www.trust.com	250 zł

Trust to urządzenie bardzo proste w instalacji i użytkowaniu, jednak nie za szybkie i nieco zbyt drogie.

Jeśli chodzi o szybkość

transmisji, to nie jest tutaj już tak różowo.

Pomimo że inter-

Nowa era padów

Trust Sight Fighter Wireless

się szczegóły. Jak wiadomo, coraz więcej kart graficznych wyposażonych jest w wyjścia telewizyjne, które można wykorzystać i wyświetlić obraz na telewizorze. Wtedy zastosowanie kontrolera, z którym można się oddalić od komputera i odbiornika telewizyjnego jest jak najbardziej wskazane.

Kontrolery gier dzielimy na kilka rodzajów, między innymi dżoystiki, pady, kierownice, myszy, klawiatury, pistolety i inne. Firmy je produkujące wprowadzają co jakiś czas unowocześnienia, które zwiększały możliwości gracza, dając lepsze poczucie uczestnictwa w zabawie czy polepszenie komfortu gry.

Mike-L

Trust Sight Fighter Wireless jest przedstawicielem tego trendu w produkcji akcesoriów komputerowych, który służy użytkownikom do kontrolowania gier. Na pierwszy rzut oka nie różni się on znacząco od innych konstrukcji oferowanych przez konkurencję. Jednakże po bliższym zapoznaniu się z padem Trusta dochodzi się do wniosku, że i w tej gałęzi przemysłu można zaskoczyć nabywca nowoczesnymi rozwiązaniami opracowanymi wcześniej niż z góry innych zastosowań. Podstawową nowinką jest wykorzystanie do przesyłu danych pomiędzy urządzeniem a komputerem fal radiowych, dzięki czemu znacznie poprawia się komfort zabawy. A to za sprawą pozbicia się przewodu, który ograniczał zasięg, czyli odległość, w jakiej można było operować padem podłączonym do portu gier lub złącza USB. Producent wziął na pewno pod uwagę wszystkie sugestie użytkowników kontrolerów gier na całym świecie, którzy mieli już na pewno dość krótkich przewodów połączeniowych, ograniczających w istotny sposób możliwości zabawy. Zwykle trzeba było siedzieć tuż przy monitorze i nie dało się odsunąć na większą odległość, a przewody walające się na biurku niejednokrotnie były powodem przerwania się szklanki z napojem czy zrzucenia kompaktów na podłogę, a ponadto płatały się pomiędzy nogami.

Zatem do rzeczy. Urządzenie, a konkretniej odbiornik, można podłączyć na dwa sposoby, ponieważ standardowa wtyczka pasuje do portu gier, który znajduje się na większości kart graficznych lub modelach płyt głównych wyposażonych w odpowiednie układy. Drugą opcją jest możliwość wykorzystania specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie urządzenia do portu USB. Całość, od wtyczki do odbiornika, ma sporo ponad dwa metry, co pozwala na ustawienie odbiornika na biurku obok monitora lub każdym innym miejscu w zasięgu przewodu. Pad zasilany dwoma bateriami AAA, czyli malutkimi paluszkiem, pozwala na oddalenie się od odbiornika nawet o siedem metrów. Niektórzy zapytają, po co taki zasięg, przecież monitor zazwyczaj ma piętnaście do dwudziestu cali i odległość już dwóch metrów zamazują

do poprawnego działania niezbędne są sterowniki, które producent dostarczył na płytce CD wraz z dodatkowym oprogramowaniem. Pozwala ono zaprogramować praktycznie każdego elementowi pada klawisze klawiatury czy ich sekwencje, tworząc tak zwane komba. Na kążku znajduje się także podręcznik w języku polskim zapisany w formacie Acrobat Reader.

Ciekawostką jest także system oszczędzania baterii, pobierający energię jedynie w momencie użycia któregokolwiek elementu pada i wyłączający nadajnik w momencie, gdy nie uruchamiany żadnego z klawiszy.

Jeśli lubicie nowinki techniczne, futurystyczny kształt oraz naprawdę doskonale wykonanie, to pad Trust Sight Fighter Wireless powinien was w zupełności zadowolić.



Dobrze zaprojektowany i wykorzystujący nowoczesne rozwiązania padów.

Trust Sight Fighter Wireless

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier/USB
Liczba przycisków: 12
Sposób podłączenia: radiowe
Zasięg: 7 metrów
Dodatkowe: przepustnica

Plusy

• doskonałe profilowanie
• spory zasięg

Internet:

www.tornado.com.pl
www.trust.com

Cena:

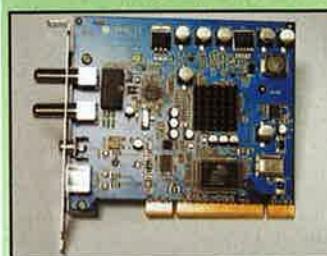
180 zł

Nowości Sprzętowe

nopus. Jest to urządzenie naprawdę niepodobne do konkurencyjnych konstrukcji zbudowanych na bazie tej samej koszki. Jego charakterystyczną cechą jest chłodzenie oraz nowe podejście do stworzenia systemu zasilania, który podobny jest do tego, jakiego zastosowanego w kartach Voodoo serii 5. Wielkość energii pobierana jest nie poprzez szynę AGP, a bezpośrednio z zasilacza komputera. Dzięki temu odpadają problemy znane z pierwszych konstrukcji z serii GeForce, które po powodach palenie się układów płyt głównych, odpowiedzialnych za redukcję napięcia. Teraz obowiązek dostarczania potrzebnej energii jest zdejmowany z barków płyt głównych. System chłodzenia też godny jest uwagi, gdy radiatory wykonano z miedzi, co wydłuża podobnie do połowy czasu cieplnego, a tym samym znacznie zwiększa ilość odprowadzanego ciepła. Na pewno jest to dobra wiadomość dla overclockerów.

www.canopus.co.jp

Manna z nieba



Oferta Cadency Systems wzbogaciła się o kolejną kartę TV firmy Pinnacle Systems - PCTV-SAT. Nowa karta Pinnacle A zapewnia dostęp do wszystkich darmowych programów telewizyjnych i radiowych. Jest cyfrowym tunerem umożliwiającym odbiór ponad 350 kanałów z Astry i Eutelsat. Karta wyposażona jest w specjalny wielofunkcyjny pilot, który pozwala m.in. na podgląd 16 różnych kanałów telewizyjnych równocześnie. Podobnie jak i pozostałe tuner telewizyjne oferowane przez Pinnacle Systems, PCTV Sat wyposażony jest w TeleText, który wykorzystując przeglądarkę internetową, umożliwia szybkie wyszukiwanie informacji oraz przeglądanie stron i podstron jednym kliknięciem myszy, bez konieczności długiego oczekiwania na ukazanie się zawartości. PCTV Sat posiada również wejście S-video oraz composite, co pozwala na zgrywanie sekwencji do dysku twardy z rozdzielcością do 384 x 288 w formacie MPEG-2.

Unikalne cechy karty PCTV-SAT to:

- TV na pełnym ekranie lub w dowolnie skaliowanym oknie.
- cyfrowe radio na komputerze.
- podgląd wielu kanałów jednocześnie.
- Timeshift - przerwa w oglądaniu bez utraty nawet kilku sekund oglądanej programu.
- nagrywanie muzyki i programów TV bezpośrednio na dysk twardy komputera.
- programowanie czasu nagrywania.
- zgrywanie pojedynczych klatek oraz sekwencji.
- PCTV Web Text - kombinacja teletekstu i Internetu.

www.cadency.com.pl

zł stownie złotych gr groszy jak wyżej
wpłacający
Dokadny adres
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego

zł stownie złotych gr groszy jak wyżej
wpłacający
Dokadny adres
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego

zł stownie złotych gr groszy jak wyżej
wpłacający
Dokadny adres
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego

zł stownie złotych gr groszy jak wyżej
wpłacający
Dokadny adres
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego

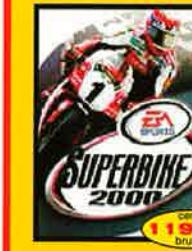
Gry i multimedia **PROMOCJA**

Ponad 4000 tytułów. Między innymi:

Battlezone 2	Cue Club	Dark Reign 2
		
135,00	69,95	169,00

Earthworm Jim	Final Fantasy 8	HalfLife Gold
		
55,00	159,00	99,00

Pod numerem 0801 600 200 możesz zamówić prenumeratę.
Płacisz w domu - nie na poczcie.

Superbike 2000	Hopkins FBI (PL)	Kapitan Pazur
		
119,00	69,00	59,00

Kryształowy Klucz	MDK 2 + MDK 1	Moon Project full BOX
		
79,00	79,00	69,95

PYTAJ O GOLD GAMES !!!
Gold games 4: 21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł
Gold games 2: 24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł
Gold pack: 27 pełnych wersji programów użytkowych, na 24 płytach CD, za 121 zł
Nasze zestawy to między innymi:
Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Larry Sult 7, Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

Oferta tylko dla klubowiczów!



Filmy DVD

Ponad 450 tytułów. Między innymi:

NOWOŚĆ

Promocja

Książki

Ponad 1000 tytułów. Między innymi:

NOWOŚĆ

Promocja

Manga

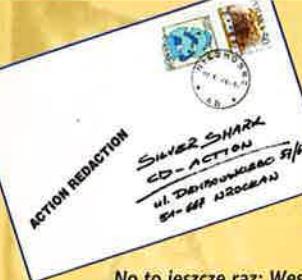
Ponad 30 tytułów. Między innymi:

ACTION EXCHANGE

Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA
Obudowy Mini ATX	3	10	Cool games do wyboru	10	5
Klawiatury 105 key/PS2	4	5	Pren. 3 mies pismo do wyboru	20	5
Myszy Genius Easy Mouse	5	5	Pren. 6 mies pismo do wyboru	15	10
CD ROM Cyberdrive 48x	2	10	Pren. 12 mies pismo do wyboru	10	20
DVD Toshiba, 12x	1	20	Gra w pudełku pismo do wyboru	5	20
FDD 3,5 "	3	5	Niespodzianka :)	1	5
Monitor 15" LITEON A1554NE	1	20			
Monitor 17" LITEON B1770NSL	1	30			
Drukarka Atramentowa	1	20			
Głośniki Genius 60 Watt	4	10			

Produkty na aukcji styczeń 2001





LISTY, czyli ACTION REDACTION

No to jeszcze raz: Wesołych Świąt!!! Poza tym - Wesołego Nowego Roku, Nowego Wieku i Nowego Milenium! Myśl, że tego Sylwka nie warto spędzać w domu, gdyż szansa, iż dojdzie do początku następnego nowego wieku nie jest o wiele większa od prawdopodobieństwa, iż dojdzie do początku kolejnego milenium (już przedtem ujrzyło oko domu Sokoła Millennium). Taka okazja nie powtórzy się za szybko! Zatem już mroźne szampana (bezalkoholowego), bo to będzie dłuża, gorąca noc... Ale myśl, że dojdzie jeszcze w tym roku/wieku/tysiącleciu (niepotrzebnego nie skreśl, bo nie wypada mazać po ARI!) zapoznać się z najnowszą edycją tej rubryki. Zanim jednak zaczniecie czytać nowe listy, poczytajcie stary - bo z końca lat 90 XX wieku - tekst: każdy piątek, godz. 14:16 - siedzimy na IRC-u na kanale #caktion, można z nami pogadać na żywo. Na CD znajdziecie zaś Action Maga - sporo fajnych tekstów, nieskołtowych... Tamże, w Bonus1/!!!FAQ, znajdzie się plik FAQ, w którym znajdziecie odpowiedzi na najczęściej zadawane nam pytania. Zanim napiszecie list - przeczytajcie to.



Myślisz miesiąca/roku/wieku/tysiąclecia: ...Hę?

Drukować głupoty?

Chciałbym w tym e-mailu poprzeć zdanie niektórych Czytelników, którzy sugerują Wam, abyście nie drukowali listów, które są pozbawione jakiegokolwiek przemyślenia - bo autor dopiero przed chwilą wrócił z lekcji plastyki, na której wykonał efektowny stempel z ziemniakiem (...). Chodzi mi mianowicie o te słynne "buraki" w stylu "...dajcie to... nie dawajcie tamtego...", "jestecie do @\$%" - co do tego, to niech członkowie się wypowie, ale z sensem - a do tego upstrzone siołkowice wulgarnymi. Dzaję sobie sprawę, że takiego "pacjenta" możecie najfentejowej "objechać" na łamach AR, ale ludziska - dajcie mu święty spokój, ponieważ on sam jest dla siebie największą karą i moim zdaniem: 1. nie powinno się go dobiąć - to nieladnie, :)

Ale za to jakie mite... :)

2. Drukowanie takich listów chyba wbrew Waszym intencjom może zwiększać grono - szczególnie wśród młodych - takich "inteligentów".

Myśl, że "zjechanie" takowych odstraszą część potencjalnych bluzgaczy-naśladowców...

(...) Wydaje mi się na miejscu tępienie chamska i głupoty na łamach AR, ale może po prostu poprzez nieumieszczenie takich listów - z drugiej strony będzie to oznaczać, że najlepsze komentarze spółki S&J mogą zniknąć na zawsze. Na zakończenie - końcę.

Sumak

No właśnie - zatem - publikować czy nie publikować? Oto jest pytanie (Barnaba odpowie nam na nie, kiedy ją śniadanie - Jedi;).

Co z grami?

(...) Kiedyś w "Zupełnie Nowe" wspominałem o grze Middle-Earth (na podst. trylogii Tolkiena) i o polskiej grze Witcher, na podst. sagi o wiedźminie. Mógłbym się dowieźć czegoś więcej?

Lord EyeScream

Owszem. Ale nie wiem, czy będzieś z tego powodu szczęśliwy, gdyż nie są to dobre wieści. Obie gry zostały zawieszone, co oznacza tyle, iż pewnie nie ich ujrzymy... (l. Konkretnie powody takich decyzji jak zwykle nie są znane).

Porady - das is gut!

Już nie mogę czytać ciągłego narzekania na poradniki w CDA. Ludzie, nie podoba się, to omińcie te strony, bardzo proszę. Bierzcie pod uwagę to, że codziennie rodzą się nowi ludzie, którzy rosną i w końcu zaczynają się brać za komputer (takie czasy). I mi się to naprawdę przydaje. Jeśli Panowie Wszystkowiedzący naprawdę wszyscy wiecie, to nawiązcie współprące z CDA i... piszcie porady dla tych, którzy nie wieją. I nie mówcie, że jeśli WY się męczyliście, żeby do tego dojść, to inni też muszą. Gdyby ludzkość miała takie podejście, to KAŻDY CZŁOWIEK Z OSOBNA musiałby SAM odkryć teorię względności, wynaleźć obwody drukowane, zaprojektować i skonstruować samochód. Nie bądźcie egoistami i podzielcie się

wiedzą, twardziele :). Poza tym bierzcie pod uwagę to, że informacje zawarte w poradnikach NIE MUSZA być przez WAS wykorzystane (przecież wiecie lepiej)... a u mnie np. zwiększały się - dzięki zastosowaniu porad z CDA - stabilność Win98. Mimo że staram się być na bieżąco z aktualizacjami, to... okazało się, że nie miałem pojęcia o niektórych bardzo prostych sprawach! Każda dobra informacja jest wiele wartego. (...) Posługując się kompem umieję również malpy, a jak się postaracie, to i pisać nauzcacie. Ale chyba lepiej wiedzieć, co się robi, niż bezmyślnie naśladować? :) A informacje zawarte w poradach pozwalają właśnie dowiedzieć się, co się właściwie zrobiło swojemu kochanemu pocetowi :).

Małusz Wojtyś

Spam, Dulska i piraci

Cheche, poza tym, co na co dzień robią Smuggler i Mr. Jedi, to niezły z Was jajcarze. Mojego kumpla niedawno zaspawaliście, tyle że początka tradycyjnego - dosłownie biedaczek 4 te same egzemplarze CDA, a mu się prawie skrzynka na listy urwała.

Baza prenumeratatorów się nam kiedyś dość perfidnie wykrzycała i stąd pewnie ta niespodzianka. Powiedzmy, że niech potraktuje to jako prezent pod choinkę.

A teraz na stronie Marcina "Bacika" Koterasa zobałem czerwonymi literami, że nie macie w zwyczaju wywiązać się ze swoich umów dotyczących zamieszczanych programów czyniąc autorstwa, konkretnie właśnie M.K. (Impulsak 2000), na waszych płytach.

O, przepraszam, obiecałem temu człowiekowi, że *postaram się* dać ten program na CD - ale po prostu nie wyszło (mniej więcej o przyczynie). Gdy będę miał CDA na własność, to moje słowo będzie rozkazem, a do tej pory, gdy piszę "postaram się umieścić to na CD", to oznacza tylko "może się pokaże, lecz pewności nie mam", a nie "gwarantuję, że będzie". Gdybym chciał wrzucić każdy program, animkę, avik itd., który przesyłać mi w mailech i listach, to by poł CD na nie trzeba było rezerwować w każdym numerze...

Naprawdę, zazdroszczę Wam specyficznego poczucia humoru. Do tej pory podzielałem ten styl, ale teraz to już chyba przesada. Bo mówić na temat piractwa to potraficie BARDZO dużo. Pozostaje mi tylko polecić lekturę "Pani Dulskiej" oraz innych książek traktujących o obłudzie i zakłamaniu.

Konrad "Konlin" Inglot

Co ma zamieszczanie - albo i nie - jakiegoś programu na CD do piractwa, tego najbezpieczniej u nas (23 IQ w sumie!) nie potrafią rozgryźć (bo scyrbate cosik te głowy, heee). Móglibyś nas oświecić? A w zamian polecam lekturę czekoladowie, co sprawi, że będzieś wydawał wyrok po wysłuchaniu racji OBU stron, a nie jednej.

Zagraj to jeszcze raz, Sam*

Mam taki pomysł, żeby dać na CD rubrykę "Zagrajmy jeszcze raz". Dawałoby się tam dema starych gier - pamięta ktoś Descenta, Prince of Persia? Czemu? A choćby po to, by pokazać młodym (stażem) czytelnikom

kom, co przegapili.

Idea jest cenna, acz widzę parę problemów: 1) trudno będzie zdobyć te dema, które kiedy były; 2) często takowe gry w ogóle nie miały dem: 3) większość z nich działa tylko sposobem DOS - (trzeba umieć np. skonfigurować pamięć XMS, EMS i te bajery), co skutecznie zniechęca tych, którzy wychowali się na Windows: 4) czasem powrót do starych gier jest niebezpieczny - okazuje się, że pamiętamy je ładniejszymi niż są... Ale ogólnie jestem ZAŁEDWIE!

Dziękuję także za takie "niepotrzebne i głupie dziadki" jak np. kilka słów o Kleopatrze, faraonach czy wikingach. Nawet nie wiecie, jak bardzo to się może przydać w szkole!

Xaimer

Ależ wiemy i właśnie dlatego takie coś czasem dodajemy... Co szkodzi liznąć troszkę ciekawej wiedzy przy okazji relaksowania się czytaniem CDA?

* Jeśli wiesz, z jakiego filmu to cytat, czytelniku, to moje gratulacje. Wygrałeś wycieczkę do Casablanki na pokładzie Sokoła Małego (nie mylić z tym innym Sokolem M. Nie ten film!).

Proszę o...

Oto jeden z listów (e-maili), jakie otrzymałem. Wywiązała się dość ciekawa korespondencja.

List: Uprzejmie proszę o zamieszczenie pełnej wersji gry "rayman2 pl"

Odpowiedź: A ja uprzejmie proszę o przeczytanie zawartego na CD (Bonus 1/!!!FAQ) pliku FAQ.

List 2: Proszę o przesyłanie CD_ROM-u z tym plikiem.

Odpowiedź: Jest dołączony do każdego CDA.

List 3: Nie mam żadnego CDA...

Odpowiedź: To kup.

List 4: Gdzie?

Po przeanalizowaniu wszystkich rymów do "gdzie" zdecydowałem się nie odpowiedzieć, ponieważ wszystkie rymy nie nadawały się do druku. Upozdżam też z góry wszystkich chętnych, że darmowych CDA nie wysyłamy, bo akurat lubimy się w nich tarzać. Mogę to założyć talon na balon* i dwa puknięcia się w głowę (pogłos za drobną dopatrą). PS Namiary autora znane redakcji.

* To jest ten balon, który robię z nadsiąłającymi takie listy. Jak? A przez słomkę dmucham!!! (Smuggie, ty brutalu jeden, ty - Jedi).

Pięć spraw

1. Czemu mówicie, że na tamto i tamto możecie poświecić dwie strony, a na to i to cztery. Czy nie lepiej powiększyć pisma!

Raz, że to już zrobiliśmy. Niby 8 stron to niewiele - ale zawsze to o kolejne 8 stron więcej. Zwracam też uwagę, że możemy dodać od ręki choćby 200 nowych stron - ale to WY będziecie musieli za nie zapłacić...

2. Wiem, że większość materiałów na dział "na luzie" bierze się z Internetu! Gdy pokazuję mojemu tacie "na luzie" na płycie lub w piśmie, mówi, że większość słyszał u znajomych albo widział w Internecie. Twórcze coś sami lub napiszcie w CDA, że chcecie zbierać materiały od czytelników! Czy wasz naprawdę nic się nie chce!

Bożże święty, a poczytaj sobie wstęp do dowolnego Na Luzie, co tam niby jest napisane? :(. Ponadto czasem zamieszamy tam i swoje teksty, choć rzadko, bo satyrykami to jednak nie jesteśmy.

3. Piszecie, że macie nakład 200 000 egzemplarzy, a czy kupujecie je co najmniej połowa z tego?

Szczerze? Schodzi nam dokładnie 10 egz., i to one finansowały druk tych 199 990 pozostałych (dlatego aż tyle kosztujemy!). Po drugie - czytaj FAQuuuu, fakt! Wiele z ostatniej chwili: ktoś kupił jeszcze 1 egz. To już 11 sztuk! Więc być może za następny miesiąc drukniemy 300 000?

4. W AR często robicie sobie jaja z tych, którzy do was piszą. To po prostu wstydu! Nikt tak nie obraża swoich czytelników jak wy!

Ooo, thx za komplement! :). Staramy się jak tylko możemy!

Że macie największy nakład w Polsce, to nie znaczy, że możecie być tacy chamscy! Opamiętajcie się, straciecie klientów. To normalne samobójstwo!!!

AR czyta, kto chce, więc jak kogoś obrażają nasze teksty, to na jego własne życzenie. A jak ktoś nie ma życzenia, to może przewrócić te strony czy dwie albo odłożyć CDA na półkę... albo nabić go na gwoździe kota kibelka - wedle woli. Ponadto styl AR jest niezmienny od czasów, gdy mieliśmy 1/5 tego nakładu co teraz. Sprawdź.

Faceci - zamieńcie się z nami rolam! Pierzcie, gotujcie, sprzątajcie, myjcie gary - a my w tym czasie zasiadziemy przez ekranem.

[Smuggler schował się pod biurkiem i czeka, aż burza minie - standardowa mięska metoda przetrwania w taki sytuacji :)].

Po pół roku, o ile nie będziecie już na psychiatriku, pogadamy, kto jest lepszy (...). Zresztą sypiącie przeciętnego kibola, co on umie zrobić z kompem? Chyba tylko skopać monitor, a przecież jest facetem!

Mamuśka z synkiem

Na końcu listu był dopisek 10-letniej latośni, żałające się m.in., że tata - jak dorwał demo Deus Ex - to już nikogo do kompa nie dopuszcza. Proszę tatty... to już przesada. Proszę NATYCHMIAST wypełnić test na użależnienie od komputera (jest w Action Magu na CD)!

Jedi, Smuggie, wy patafony jedne! Napisalam do was już 4065 listów, a wy wydrukowaliście tylko 1138. To skandal! A na dodatek wyciąliście 140 stron z mojego ostatniego listu, a więc to, co wydrukowaliście, było wyrwane z kontekstu. A w ogóle to czemu nie zamieszczaście jeszcze pełnej wersji Settlers MCMXII i Quake XLIII, nie mówiąc już o SimCity 21000, które stanowczo się domagam. I skonczenie z tymi lamerami, Prawdziwi Użytkownicy Na Pewno Nie Lamerzy mamy te języki w małym paluszu i moglibyśmy z powodzeniem wygrać z posad programistów z Microsoftu (tutaj), gdybym tylko jeszcze czasem oprócz myszki i joya podłączyłem do kompa klawiaturę (naturalnie nie chce nam się). Aha, i nie używajcie w swoich tekstach wyrazów angielskich lub angielskopodobnych, bo Polacy nie gumowe kurczaki, swój język mają. BTW, żeby zrozumieć wasze teksty, musimy wywalić te 100 żetów na słownik angielsko-polski zamiast na 5 fantastycznych pirackich gier. To wszystko przez was! A czy wspominałam już, żebyście zmienili okładkę, bo ta mi się nie podoba? Nowa powinna być wykonana ze stali nierdzewnej (na wypadek czytelników śliniących się nad waszym pismem) ze srebrymi okuciami, podsztyta jedwabiem. I czemu nie zmienicie fontów na Webdings? [te nasze są nieczytelnejsze - to prostel - Smig! A w ogóle to numer strony powinien być na środku, 4 i pół milimetrów od brzegu kartki. W dziale COVER CD zamiast kolorowych kófecek powinny być siedmiokąty formenre i w zupełnie innych kolorach. Zmienicie też nazwę pisma, wszystkich redaktorów, a nawet sprzątaczki. No i wasze oceny są niesprawiedliwe. Powinięcie dać skalę od 0,0001 do 10 000, wtedy łatwiej

byłoby się zorientować, czy dana gra rzeczywiście warta jest zakupu (np. 100 zł za gry w ocenę 8732,836 to duzo, ale gra w ocenę 8732,837 warta jest każdej ceny). I nie dawajcie żadnych reklam, dajcie 25 płytek co miesiąc i zmniejszcie cenę do 2 zł (wtedy ludzie kupowali wasze pismo zamiast chleba). Przez lata lubią swoja prace, może więcej pracować za darmo. I nie drukujcie maili tych wszystkich debili, drukując tylko moje maili. I nie śmiejcie się z ludzi, śmiejcie się z kalafiorów. Albo najlepiej w ogóle się nie śmiejcie, to podobno niezdrowe. I nie piszcie o chakierach, lamerach i piłach, bo jak moja babcia to zobaczyła, to pomyślała, że piszecie o ruskiej małej. Tak się biedna przeleżała, że skończyła w szpitalu z atakiem serca. I to wszystko przez was. I druga wojna światowa też była przez was. Mój kot przez was. Roz... walliście mi życie erotyczne prawie do dna!

Egzorcystka

Woohooohoo.., witaj w naszym Klubie Wariatów! :). Chcesz zostać jego honorowym... eee, ten... to by dwuznacznie zabrzmiało. No dobrą, bądź naszą maskotką :). A jak będziesz grzeczną, to damy Ci pociąć gumowego kurczaka i pojeździć na naszej wielbladzicy Hermengildzie wokół biurka naszej prywatnej i powabnej sekretarki. A co! A jak będziesz wyjątkowo grzeczną, to Smuggie pokaż Ci swojego stepującego dobermana z pozytywką... (Cilicho bądź, Jedi, jego posiadanie jest przecież nielegalne...).

List nie jest skierowany do redaktorów CD-Action, ale raczej do osobników płci męskiej komputerowego półświatka. [a my to niby kobiety? - redakcja] (...) Naukowcy mimo wszystko dowodzą, iż istnieją pewne różnice w budowie mózgu kobiety i mężczyzny (...) Niestety (dla was) kobiety są jednak intelligentniejsze lub co najmniej tak intelligentne jak ponadprzeciętnie mężczyzny. A jeżeli kochani koleżanki-komputerowcy mają jakieś wątpliwości, to uprzejmie odsydam do listów (...) Tu już w całej pełni możemy odsiąć możliwości intelektualne niektórych przedstawicieli Waszego gatunku. (...) Zdanie: "Dlaczego naskakujecie na piratów, przecież oni też mają prawo do swojego życia?" jest po prostu poniżej pasa. Co w tym złego? Mam nadzieję, że temu panu wkrótce ukradną samochód, bo złodziej będzie szczerzarem. W końcu nikt na niego nie będzie naskakiwał, bo biedaczyna chcieli tylko zarobić. (...) A teraz muszę się pochwalić innym czytelniczkiem, że ja w swoim męskim towarzystwie jestem traktowana jak równoprawny (a często wręcz doświadczyony) gracz! Tak! (...) A co do Shivo (któremu absolutnie nie zarzucałam braku intelligenji), to nawet miałam zamiar udostępnić mu swój adres. W końcu stwierdziłem, że poznając kobiety, która zna się na komputerze, byłoby niemalże cudem. A

Omnia 2001 Najbardziej multimedialna *nie tylko* encyklopedia!

Encyklopedyczny pakiet edukacyjny na czterech płytach CD-ROM

- Encyklopedia
- Słownik wyrazów obcych W. Kopalińskiego
- Atlas ciała ludzkiego
- Literatura polska
- Multimedialna encyklopedia sportu
- Atlas świata
- Interaktywne mapy tematyczne
- Wydarzenia XX wieku
- Wirtualne wyprawy
- Historia
- Ludzie
- Świat wiedzy
- Mediateka
- Prezentacje 3D
- Malarstwa
- Galeria multimedialów
- Internet
- Dziedziny
- 55 000 haseł encyklopedycznych i słownikowych
- 6500 zdjęć i ilustracji
- 600 map
- 450 nagrań
- 300 tabel
- 130 filmów i animacji
- Interakcje, obiekty 3D, zdjęcia panoramiczne



www.omnia-online.pl, infolinia (0 22) 644 50 36

Do nabycia w dobrych księgarniach multimedialnych, kioskach i supermarketach

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU



W SPRZEDAŻY
JUŻ W STYCZNIU

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinione mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



MICRO PROSE

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Sklep z oficjalnymi polecaniami Micro CD Projekt. Wiktoryna 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69. © 1997 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

colin mcrae rally 2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:

Krzysztof Hołowczyc



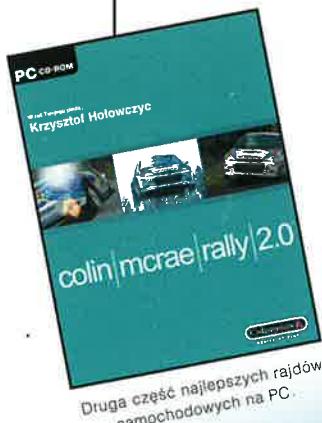
Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuć się jak zawodowiec wsłuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



Największa dawka adrenaliny

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



SPRZEDAŻ WYSPIEWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronar medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

www.codemasters.com

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or other licensees featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Codemasters™
GENIUS AT PLAY™